家用电脑与游戏机



Computer & Game

2000-2

踏上中文角色扮演的世纪之旅！

FIFA 足球 2000

特勤机甲队Ⅲ

12款RPG经

轩辕剑Ⅲ 支线任务

铁路大亨Ⅱ 发家指南

天旋地转Ⅲ 战斗 篇

轩辕剑 3

专用鼠标

i820 主板

读盘强劲的"大白鲨"光驱

ATI 极光女神加速卡

显示设备专题综述

文渊阁 群英会

ISSN 1005-6793









FIFA

新天地贺千禧经典收藏大行动

世纪之交 共贺千禧 超值珍藏 回馈玩家

世纪之交，2000年正在以矫健的步伐向我们一天天的走来，一个新的世纪即将到来。北京新天地互动多媒体技术有限公司，诞生于20世纪末一个平平常常的日子里。两年多来，我们历经了多少风风雨雨，从一个呀呀学语的婴儿逐渐成长为国内一名颇具实力的游戏软件发行巨人。我们无法忘记这两年中来自无数玩家的热心支持和鼓励，我们力求在每个平常日子里，为您带来不平常的惊喜。新天地人的追求永远不会改变——为所有热爱生活、热爱游戏的人们提供更优秀的软件，更周到的服务。

如今，新天地互动多媒体将与您一起迎接并庆贺2000年的到来。为酬谢全国玩家两年来对我们的支持与爱护，也为提供给大家一次超值收藏新天地经典游戏的大好时机，我们特别联合万众合力科技有限责任公司、晶合顺达计算机有限责任公司和育碟苑科技发展有限公司推出了这次"贺千禧经典收藏大行动"。它包容了新天地发行的10个最为经典热门的游戏软件，并将以绝对超值的价值奉献给您。此外，我们还准备了总价值达10万元的各类奖品，让您在收藏经典游戏的同时还有机会获得更意外的惊喜。

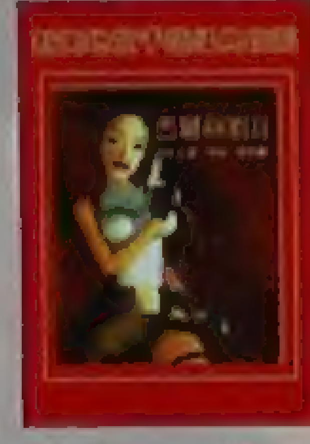
2000年1月15日隆重登场！

《古墓丽影I》



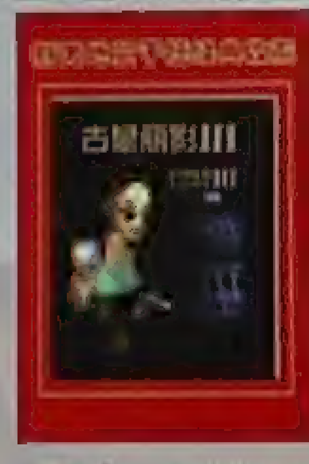
原价：148元
千禧收藏价：
35元

《古墓丽影II》



原价：148元
千禧收藏价：
35元

《古墓丽影III》



原价：148元
千禧收藏价：
50元

《盟军敢死队：深入敌后—中文版》



原价：148元
千禧收藏价：
50元

《盟军敢死队：使命召唤—中文版》



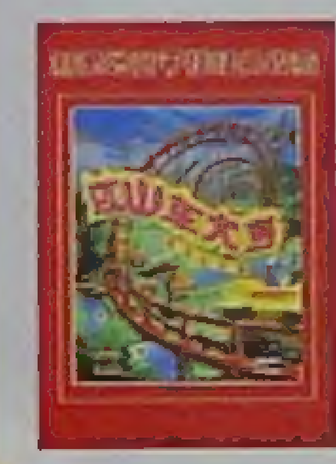
原价：50元
千禧收藏价：
35元

《魔法师传奇—中文版》



原价：50元
千禧收藏价：
35元

《过山车大亨—中文版》



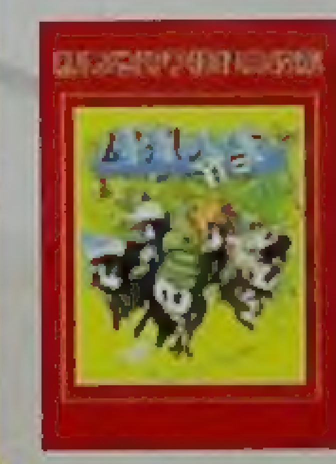
原价：50元
千禧收藏价：
35元

《足球万岁》



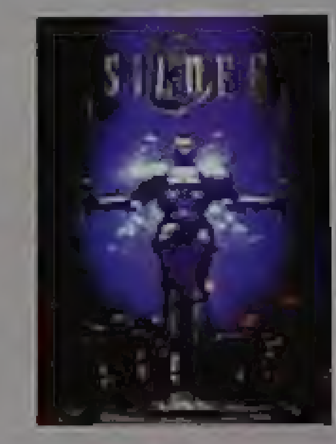
原价：50元
千禧收藏价：
35元

《虚拟人生—中文版》



贺千禧特别推荐
千禧收藏价：
35元

《银色幻想——中文版》



贺千禧特别推荐
千禧收藏价：
双CD50元

新天地贺千禧经典收藏大抽奖

特等奖： 2名 索尼Playstation 2 DVD 游戏机一台



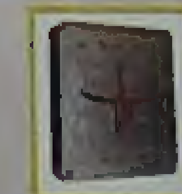
一等奖： 5名 柯达 DC-210 Plus 数码相机一台



二等奖： 10名 帝盟 Rio MP3随身听一台



三等奖： 30名 原装美版进口金属盒装《雷神竞技场——精英版》一套



纪念奖： 300名 新天地经典珍藏系列套装一套

寄回用户卡便可参加抽奖，截止日期：2000年4月30日

总价值20万元

协办单位：
北京万众合力科技有限责任公司 62510131
晶合顺达计算机有限责任公司 82634088
北京育碟苑科技发展有限公司 82613830



地址:北京市1998号信箱 邮编:100091 联络:新天地销售部
传真:(010) 62862036 电话:(010) 62862038-119 188

世纪之交 共贺千禧 超值珍藏 回馈玩家

新天地恭祝全国玩家龙年大吉

新年新春新天地

好玩好乐好游戏

新天地首部买断式价格体系游戏巨片



《铁路大亨II中文版》现已全面上市

它将使你的足迹遍及世界五大洲，它会领你进入两个世纪的人类铁路发展史。无论是在1804年，还是2000年，你都将有机会从一位一文不名的铁路劳工变为权势一时的百万富翁，从一名普普通通的公司雇员变为一位拥有自己铁路帝国的终极铁路大亨！

《铁路大亨II》把你带回到人类历史上这个里程碑的时代。你将成为自己拥有铁路公司的董事长，你的职责就是要比竞争对手做得更好、更快，而且绝对要更精明。通过你的不懈努力，筑造起庞大的铁路帝国，成为一名不折不扣的铁路巨子。并且，你还将有机会一展你的理财能力，上演一次次漂亮的股票战和兼并战，实现跨国经营，把你的势力范围扩展到风云变换的全球市场！《铁路大亨II》带给你的不仅仅是游戏时的喜悦，那种空前的成就感也许是你从其它游戏中体会不到的。



E3官方经营模拟游戏大奖



买断版权，完全汉化，

完整光盘版超值价位出击：**25元**

新天地再次推出大抽奖！
新天地中宇科技携手创意生活

S3野人四代 3D 图形加速卡
SP-801/804 3D PCI 声卡



FF7 的精彩故事架构 + Diablo 的淋漓快感 =《银色幻想》

《银色幻想——中文版》

完整中文光盘版，

双CD 50元

参加新天地贺千禧经典收藏大行动

十万元大抽奖等着您！



《天旋地转3》

完全的自由移动，让你享受在外星基地中无拘无束的穿梭或是在外太空里自由自在翱翔的感觉

强烈的感官刺激，让你领略完全实时的光影效果，诡异离奇的外星景色，各种声光效果交织在一起的绚丽战斗场面和真实震撼的环境音效

先进的电脑科技，毫无停顿的室内外场景切换，卓越的AI，和游戏中具有真实世界里一切特性的物品

《天旋地转3》将带给你无限疯狂的全新动作射击快感！

2000年1月全面上市

双CD完整光盘版

附赠完整终极攻略

50元

更有机会参加抽奖，赢取罗技数位钛翼摇杆，完全体验游戏绚丽感觉





QUAKER 的最爱，珍藏的极品！！

id Software的超重量级作品《雷神竞技场》，新天地互动多媒体全国独家进口，全部均为采用昂贵的金属盒包装、全球限量发售的《雷神竞技场——精英版》（QuakeIII Arena:Elite Edition），邮购工作现已全面开始！

严格遵循44.99美圆原价，每套售价398.00元人民币

（不包括国内邮费，北京以外用户需另付50元EMS费用）数量有限，欲购从速！

仅采取邮购方式，发货全部采用抗冲击包装及邮政特快专递，北京用户可直接到新天地互动多媒体购买。

咨询热线：(010) 62862037至40--转117、121
联系人：李先生、祁小姐、鲁先生
E-Mail: q3aorder@suntendygame.com
汇款地址：北京1998信箱，新天地互动多媒体销售部（100091）
地址：北京海淀区哨子营1号











地址：北京市1998号信箱　邮编：100091　联络：新天地销售部
传真：(010) 62862036　电话：(010) 62862038-119　188

2000年春节上市
发烧玩家敬请关注
详情请参阅"游戏之王"网站
http://www.gameking.net.cn
金智塔软件热力开发







大宇资讯公司出品
北京晶合顺达计算机公司总代理
晶合软件销售连锁组织总承销
大众软件邮购中心办理邮购

邮购地址：北京市海淀区苏州街邮局89-045信箱
邮政编码：100089
咨询电话：010-82634107、82634092
E-mail:jhyf@popsoft.com.cn

因为你 会发现我的 爱和梦 很多
我要去 寻找 充满梦想的灿烂王国
那里有我美丽的天空
明星志愿 请你跟着我
我的明星志愿 不会是做梦
明星志愿 快来看看 我要飞向彩虹
愿那 最棒的 最美的梦
美丽记忆永远在心中

五光十色，千变万化的舞台就在你眼前！





惊喜价 48元



明星志愿2

龙年寄语

“这期的卷首酝酿好没有？”AWEI 伸过头来淡淡地问，“嗯——”，坐在电脑前正不知神走何方的我突然惊醒，“啊，正在酝酿……”。

看过了 Chance 的《出版前夜》，读过了石子的《明天的明天的明天》，这千年之交的总结和展望都已经让他们做了，我该说些什么呢？说来好笑，我一直以为会轮到自己写新千年的第一个卷首，后来才发现计算错误，石子才是此项殊荣的获得者，不过据说她也曾计算错误，老早就把去年的终结篇写好了。哈哈，来到这千禧之年，看来大家都有些激动不已！据说格林威治天文台等国际权威机构已宣布“21 世纪从 2001 年开始”，然而耳边还是经常会有“21 世纪”的欢呼传来，仿佛我们已经沐浴在新世纪的阳光里，那是错觉吗？无论如何，西元的新年刚过，旧历的龙年马上就要到来，千禧龙腾，这一定不是个平凡之年。

我要电脑，我要升级，我要上网，我要买很多的新游戏来欣赏，我要买很多的老游戏来收藏，我们的那些“昨天的昨天的昨天”的梦想正一个个变成现实；我们的“家”也会在不久之后有所改变，比如刊名可能会改为“家用电脑与游戏”，栏目和内容当然也会有一些调整和变化。我们的生活在改变，我们的“家”也在改变，不变的是我们对游戏的那份真爱和执着，以及为读者努力奉献的那份责任心！



新年伊始，佳节又至，大家期待已久的《Diablo2》和《FFⅧ》也马上就要上市了，或许在迎春的花炮声中您正翻阅这期杂志，读着这篇卷首……愿那些新的游戏能带给您更多的快乐与启迪，愿“家”的祝福能带给您些许的温馨和幸福。我相信，这就是一个新的世纪的开始。

你家我“家”

祝

“家”家平安

Racer 2000.2

家用电脑与游戏机



(总第 66 期)

目　　录

卷　首

001●龙年寄语　Racer

新闻报道

004●"古墓丽影"爆丑闻
009●中国、电子艺界联合打假
010●《暗黑破坏神 2》即将上市

上市烽火

012●

流星时空

014●极品飞车:飞驰的保时捷
015●剑豪传奇
017●命令与征服:烈火风暴
018●闪耀之池
019●驱逐舰密令
020●西风狂诗曲Ⅱ暴风雪
022●仕魂
023●监视

佳作赏析

024●FIFA 足球 2000　杨韬
027●特勤机甲队Ⅲ　黑鹰
029●RPG 极品合集　梁华栋
033●武士魂之逃者生存　乌溜溜

攻略手记

035●FIFA2000 vs Winning Eleven 4　Strong
038●轩辕剑Ⅲ支线剧情详解　朱佳文
041●铁路大亨Ⅱ发家指南　庄子平
046●古墓丽影:最终启示录 秘密、故事及难点　风梦秋

秘技档案

054●轩辕剑Ⅲ　创世纪Ⅸ升腾　古墓丽影:最终启示录
机甲指挥官金版　冠军拉力赛 2000　雷神之锤Ⅲ竞技场
虚幻竞技场　奇迹时代　法老王　半条命:针锋相对

排 行 榜

056●尖端 100

主　　编:赵震东
常务副主编:孙百英
专栏编辑:刘　威　梁华栋　陈明辉
谷　岩　宋润方　黄　磊
美术编辑:单　非
责任编辑:宋润方
电　　话:编辑部 010－68728137
发行部主任:
发 行 部:010－68728132
广 告 部:010－68728133
传　　真:010－68728134
通 信 处:北京 813 信箱(100037)
业务/稿件:fcgm@fcgm.com.cn
读者信箱:reader@fcgm.com.cn
WWW 主页:http://www.fcgm.com.cn
捷径公司:(门市部)北京海淀区阜成路 8 号
(西侧平房)(100830)
邮购地址:北京 813 信箱(100037)



游戏是通往电脑世界的捷径

058●电玩点将榜

特别企划

060●千禧展望 育碧电脑软件公司探访
063●《幻想西游记》深度报道
065●玩家沙龙:一直想拥有一种感动　Brooder
068●难症会诊

硬件兵工厂

071●电脑硬件专题综述:显示设备篇(一)　飞翔鸟・于锴
076●微星 BX MASTER 与 i820 主板　陈寅初
079●梅捷 K7AIA 主板　Nowhere
081●微星 MS—8806 加速卡　流星雨・徐罡
082●"大白鲨"光盘驱动器　Hard Man
083●为《QUAKE3》设计的鼠标　琛丝
083●漂亮的卡西欧 MP3 随身听　Cho
084●RAGE FURY MAXX 试用评测　显卡之家/Cho
087●玩家警世录——跳舞毯过敏体验　顾方
088●随身听之间的较量——MP3 vs. MD　未名
089●G400 的强力新助——Turbo GL 驱动　文风
090●永不停息的奋斗——AMD　杨远斌
092●公告板——兼软硬耳边风

PC 工具箱

094●来自街机的冲击——Impact　Monster
096●世纪末的四种超级电脑病毒　张东正
098●酷酷软件店——打造属于自己的个性化桌面　黄磊
100●翻译多面手　晓儿

网络港口

102●微软——未来的互联网霸主?　羽中
104●本月酷站推荐——民俗及春节专题站点　黄磊

文渊阁

106●群英会　罗东东

镜花园

109●　石子

编读往来

111●杏花村　小马

主办单位:科学普及出版社
国内发行:北京市报刊发行局
国外发行代号:1359M
订　　阅:全国各地邮局
刊　　号:ISSN 1005－6793
CN 11－3450/TP
邮发代号:82－622
印　　刷:北京外文印刷厂
广告许可证:京西工商广字第 0010 号
办公地址:北京市海淀区增光路 45 号
综合楼四层(可通信)
邮　　编:100037
定　　价:6.80 元



"古墓丽影"爆丑闻

"古墓丽影"最近又爆大新闻，不过这一次却不是和劳拉或游戏本身有什么关系，而是和该游戏的制作者之一有关。日前，美国《纽约邮报》报道，"古墓丽影"系列的制作公司 Core 的设计人员之一，28 岁的 Kenneth Lockley(他参与过《格斗力量》与《古墓丽影》的制作)，被控告从事秘密交易以迫使一名九岁的女童与他人发生不正当关系。他在伦敦医院被逮捕，记者从警察口中得知了此事，不过第三者是谁并没有透露。

根据新闻组上的消息，可能 Kenneth Lockley 本人也对女孩有侵害行为，目前他所在的公司已经对其进行观察，等待研究之后再对其处理。

微软公布《地牢围攻》

日前，微软和与其有赞助关系的游戏制作公司 Gas Powered Games 的创始人 Chris Taylor(他曾是《横扫千军》的创造者)联合宣布了他们一起秘密制作了一年多的游戏——《地牢围攻》(Dungeon Siege)。这是一个奇幻动作角色扮演游戏，该游戏将让玩家置身于一个巨大、连续的 3D 奇幻世界之中，两家公司许诺这款游戏将给玩家带来前所未有的动作感受。

在《地牢围攻》中，他们将首次在角色扮演游戏中结合强烈的即时策略元素。游戏的情节倒是同其他角色扮演游戏没有什么不同，玩家将扮演一名英雄，在游戏中穿越陆地、召集伙伴并率



领他们最终打败邪恶势力。不同的是，游戏在冒险过程中将为玩家提供一个相当具有弹性的多角色管理系统。

《地牢围攻》将使用 Gas Powered Games 的专利引擎"Siege"进行制作，预定将在 2000 年假期发行，如果您想获得有关《地牢围攻》的更多的消息，请浏览该游戏的官方站点 http://www.dungeonsiege.com。

Sid Meier"回归"侏罗纪

日前，由著名游戏制做人 Sid Meier 创建的游戏公司 Firaxis 的官方站点上出现了一个神秘页面，上面画了一些巨大的蛋丸，给人以神秘莫测的感觉。现在这个谜底终于可以揭开了，这是一个有关恐龙生存的史前世纪的战略游戏，目前该游戏尚未确定名称。

据悉，这个游戏依然将由 Firaxis 的合作伙伴电子艺界发行，并将和已经发行的《半人马座》以及制作中的《文明Ⅲ》组成"时光掠影"系列。目前 Firaxis 已经在网站上推出了 Sid Meier 关于该游戏的设计日记，以下是第一部分日记的摘录："我童年时最早的一部分记忆是去一个有那些制造恐龙的机器的市集，只要你放进一个硬币，机器就会发出嘶嘶声并将一些塑胶输入到一个模子里面，转眼间一个还是热的的恐龙玩具就可以出来了。这些恐龙形象各异，有的有非常尖的角，有的有长而尖的尾巴，有的有迷人长颈，还有一些长着非常恐怖的牙齿。在问过我父亲一些问题后，我知道了那些家伙曾经真的在数百万年前存在过。我长久以来就一直想做一个和恐龙有关的游戏。"

Ubi Soft 进军网络游戏

在 Hasbro Interactive 宣布将创建一个名为 Games.com 的网络游戏站点之后，Ubi Soft 和 Guillemot 两家公司也联合宣布将创建一个免费的网络游戏站点，名称为 Gameloft.com，它将为玩家提供多达 300 种的网络游戏，作为一家游戏公司，Ubi Soft 自然会对该站点给予最大限度的支持，他们将向 Gameloft.com 免费提供该公司的所有游戏。

尽管更多更详尽的细节还未透露，但预计该站将招聘 150 名雇员并在第一年投资一千万美元以确保运作成功。令人难以置信的是，Hasbro Interactive 的 Games.com 以及这里述及的 Gameloft.com 是如此相似，不仅内容雷同，就连推出时间也如此的接近，前者是在明年年中，而后者则是在今年 4 月。实际上，EA 和 AOL 合作的游戏站点也将在今年的暑期出台，看来网络游戏成为新世纪游戏业主旋律已经显露出了初步征兆。

Cavedog 集中精力铸"千军"

GT 下属的游戏制作公司 Cavedog 日前宣布，他们决定把精力集中在内部产品的开发上，因此该公司计划停止第一人称动作游戏《阿门：苏醒》(Amen)的开发计划，而在此前，该游戏已经被宣布延期推出。





Cavedog结构重组之后，将把更多的精力投入到该公司的招牌产品《横扫千军》(Total Annihilation)系列的制作之上，同时还会努力把该公司的网络游戏服务器 Boneyards 做得更好。这次改变可能会为《横扫千军》系列的第三个作品《横扫千军 2》带来直接的好处，Cavedog 会争取把该游戏做得更好以满足玩家的期望。目前，《横扫千军：王国》的官方资料版游戏《铁之灾祸》(Iron Plague)已经到了收尾阶段，计划将于 3 月同时在全球 45 个国家发行。

FRAG4 大赛奖金高达 10 万美元

数字职业玩家联赛（以下简称 CPL）将与美国最大的电子软件零售商之一 Babbage 合作在德克萨斯洲举办 FRAG 4 大赛，这次赛事的奖金总



额将达到有史以来最高的 10 万美元。估计这次为期三天的比赛将吸引世界各地的 1500 名玩家参加，比赛将在支持 600 台电脑的局域网环境下进行。

FRAG 4 大赛将在 2000 年的 10 月 27 日到 29 日之间举行，此次赛事的官方站点将在 4 月开放，网址为 www.frag4.com，届时玩家可以通过网络进行注册报名，比赛的游戏将为《雷神之锤Ⅲ竞技场》(QuakeⅢ Arena)。

作为比赛的赞助人，Babbage 将提供所有的奖金支持，其余的赞助商还包括 Gateway、Razer、NETGEAR、ThrustMaster、Monster Cable、Guillemot、Logitech、HEAT.NET、NetGames USA 等等。根据奖项不同，获奖玩家将得到 4 万至 200 美元不等的奖金。

迈克·泰森进军电脑游戏

不管人们怎么评论，喜欢也好、讨厌也好，无可否认的是近十年来，国际拳坛最受关注的人物始终只有一个人，那就是迈克·泰森。

日前，游戏制作公司 Codemasters 宣布，他们计划在今年 5 月同时推出 PC 和 PS 平台上的以泰森为主角的拳击游戏。这个游戏的名称为《迈克·泰森拳击》(Mike Tyson Boxing)，该公司许诺将充分地模拟拳击运动，游戏中将出现事业管理模式、训练模式以及被该公司称为"高级角色动作系统"的特性。



Tyson has earned an estimated $140 million in 6 fights since 1995 Craig Jones /Allsport

有公司要开发以迈克·泰森为主题的拳击游戏并不令人意外，令人意外的是这位总爱惹麻烦的拳击明星竟然肯授权游戏公司制作与自己有关的拳击游戏。迈克·泰森对此说道："不管是否令人相信，我把这种建立在游戏基础之上的东西视为一个完整的体育领域。"该游戏制作公司的主管则说："我们选择了把游戏集中在一个人的身上而不是把所有的东西都放在一起，他具有令人惊讶的力量和高超的拳击技术，希望这将成为一个好游戏。"对于玩家来说，能在虚拟世界里和迈克·泰森在拳击台上较量一番，总是难得的机会。

"劳拉"新影讯

路透社报道，《古墓丽影》中的劳拉在银幕上现身的时候就快到了。派拉蒙影业公司日前表示，他们已经在通过谈判来争取著名动作电影导演 Simon West(他导演的影片有《将军的女儿》和《空中监狱》等)来执导"古墓丽影"系列影片。

大约在两年以前，派拉蒙影业公司获得了 Eidos 公司《古墓丽影 Ⅰ、Ⅱ》的电影拍摄权，这次谈判是在"古墓丽影"系列的最新一部作品发行之后开始的。目前还不清楚古墓丽影电影计划的具体启动时间，只知道电影预定在 2000 年夏季推出。

主程序师离开"奥妮"

游戏站点 Onicore.com 日前在自家网站上贴出了一条有关 Bungie 公司即将推出的第三人称动作冒险游戏《奥妮》(Oni)的最新消息：随着"奥妮"游戏引擎核心部分的完成，游戏的主程序员 Brent Pease 已经离开了该项目，剩下的设计任务就落到了设计小组其他成员的身上。现在该游戏的引擎制作由该小组的创建者之一、资深程序员 Michael Evans 负责。此次走人事件应该说是十分友善的，Bungie 的每个人都祝福 Brent 未来会更好。

据悉，《奥妮》的故事背景预设在 2032 年，玩家将要扮演一名特警以完成渗透并破坏犯罪集团的任务，这是一个结合了格斗和动作冒险要素的游戏，具有相当的趣味性。如果想获得更多的相关消息，请浏览《奥妮》的官方站点 http://oni.bungie.com。

《虚幻竞赛》的竞赛



为了促进动作射击游戏《虚幻竞赛》(Unreal Tournament)在澳大利亚地区的销售和影响力，该游戏的发行公司 GT Interactive 澳大利亚分公司以及一名叫做 Harvey Norman 的零售商将举办一个《虚幻竞赛》比赛，最具吸引力的是这次比赛的奖品——游戏包装盒上封面人物的蜡像复制品。

此次比赛的参加办法也是别出心裁，Harvey Norman 将在澳大利亚独家发行《虚幻竞赛》的特殊限定版本，此版本中包括的数字参赛卡正是选手参加比赛的凭证。购买了该版本游戏的消费者将可以凭数字参赛卡自动进入此次比赛的第一阶段，比赛的地点在 Harvey Norman 的各家连锁店之中，每家店的胜者将参加州级别的决赛；而州级的胜者将参与最后的决赛，决赛将通过网络来进行。

巴西禁售暴力游戏

日前，巴西司法部宣布将禁止六个含有极端暴力倾向的电脑游戏在该国销售，这六个游戏分别是：DOOM、《真人快打》(Mortal Kombat)、《安魂曲：堕落天师》(Requiem)、《血祭》(Blood)、Postal 以及《毁灭公爵》(Duke Nukem)。巴西警方已经要求所有销售者将这六个游戏从商店内撤除，拒不执行者将被处以每天一万一千美元的处罚。巴西司法部同时表示，在今后的 120 天内，他们还将对所谓的暴力游

戏进行审核。

此次事件的起因是这样的：1999 年 11 月 3 日，24 岁的巴西青年 Mateus da Costa Meira——一名狂热的电脑爱好者——在剧院内制作了一起枪击事件，导致 3 人死亡、8 人受伤的惨剧发生。尽管警方事后证实他曾吸毒，并且有心理问题，但此次事件依然被认为和暴力游戏有关。事实上，这已经不是巴西政府第一次禁止暴力游戏的销售了，不久前，一个名为"Carmageddon"的暴力摩托游戏就曾在巴西遭禁。

网络游戏＝金矿？

路透社报道，最近的研究表明，欧洲和美国地区网络游戏在 5 年内（至 2004 年）将价值 50 亿美元，很有可能会成为网络发展潜力中主要的推动力量。此项研究还表明，今后市场将会划分为两块，一块为我们俗称为玩家的消费群体，他们的兴趣大都在新、好的游戏之上，而另一块则为偶然的消费群体，他们感兴趣的游戏为益智之类的以休闲娱乐为主的游戏。事实上，后一块的偶然消费群体目前代表了游戏消费市场的大部分。

改变网络游戏的 PowerPlay

当 Internet 最初被构思和设计的时候，关于有一天网络游戏将可以和传统的娱乐媒介相抗衡的想法肯定没有被考虑在内。然而，随着《雷神之锤》、《半条命》等游戏在网络上创造出来的奇迹，有一点变得越来越清楚：Internet 已经成为人们一个重要的休闲场所。随着网络游戏的飞速发展，在不久的将来，网络游戏或许将取代传统的电子游戏方式。

POWERPLAY

由于认识到了网络娱乐的巨大潜力，网络基础结构的主要代表公司 Cisco 和动作游戏《半条命》的制作公司 Valve 目前已经开始商议如何使 Internet 向前发展的草案，一个名为 PowerPlay 的针对 Internet 消费者娱乐的协议及标准由此而生，它将成为大幅度改善网络游戏服务质量的基础。该草案的第一阶段将在 2000 年第一季度开始施行，主要用来验证这一协议概念的可行性。在与 Cisco 的合作之下，ISP 将会为拨号上网用户提供 PowerPlay 服务，而作为服务的一部分，用户将可以得到一个由 Valve 提供的 PowerPlay 版本的《军团要塞》(Team Fortress) 游戏。一旦这个高水准的测试开始进行，开发方会马上在此基础之上建立 PowerPlay 2.0 规范，它将整和高质量声音、多点传送IP、宽带等额外规格，其次，PowerPlay 2.0 将会成为一个公开的业界标准，以便更多的开发者、服务提供者、硬件厂商加入进来，以此产生更多利用 PowerPlay 的游戏。

目前，除了 Valve 以外，已经宣布将参与 PowerPlay 2.0 标准的游戏制作公司有 Bioware、Epic Games、Outrage、Red Storm Entertainment、Relic、Ritual、Shiny、Valve 和 Volition 等。

资料提供\天骄创作室 雷鸣
整理\Racer
天骄游戏时空网址：
http://www.tianjiao.net

新闻速递

◇ Hasbro 刚刚收购的子公司 Wizards of the Coast（著名游戏《龙与地下城》的制作者）日前宣布，他们已经获得了制作以"星球大战"系列（包括正传和前传的所有故事）为基础的角色扮演、桌面游戏以及相关产品的授权。

◇ 继 Click 娱乐公司宣布其动作角色扮演游戏《黑暗君主》(Throne of Darkness) 将更换发行公司后不久，Sierra Studios 即和 Click 联合宣布双方已签定协议，前者将负责《黑暗君主》的发行工作。

◇ 由 Infogrames 公司发行的动作冒险游戏《时空英豪》(Outcast) 中的 17 首音乐目前已被压成 MP3 供玩家下载欣赏。为什么要用欣赏这个词语呢？因为这些音乐全部是由著名的莫斯科交响乐团演奏的，具有专业的音乐水准和欣赏价值。如果你对交响乐感兴趣的话，不妨去 Infogrames 的主页下载试听。

◇ 游戏制作公司 Shiny 目前宣布，他们已经获得前一段时间非常红火的科幻电影《骇客帝国》(The Matrix) 的游戏制作授权。事实上，《骇客帝国》自从上映以来，就有许多大的游戏制作公司表示对将其改编成游戏很感兴趣，Shiny 是第一家公开宣布将制作该游戏的公司，尽管这一消息还未得到证实，但有一点毫无疑问，《骇客帝国》肯定会出游戏版本了。

◇ Blizzard 公司宣布，从 1 月 4 日开始至今年 3 月 1 日为止，将成为该公司网络游戏服务站点"战网"(Battle.net) 的春季比赛季节。在此期间，《魔兽争霸 II》、《星际争霸》及其资料版《母巢之战》的比赛排名前 2000 位的玩家将可得到奖励和一份由游戏制作小组亲笔签名的正版游戏，排名前 10 位的玩家则将得到雕刻有各自名字的纪念奖章。

◇ 不久之前，id 推出了《雷神之锤 III 竞技场》(Quake III Arena) 的官方常见问题解答 (Q3A FAQ)，回答了一系列有关 3D 硬件的问题，目前该问答的版本为 0.2，id 表示今后还会继续不断升级该问答资料。如果你在"竞技场"中遇到了什么问题的话，可以去 http://www.quake3arena.com/faq/ 中寻找答案。

日本电玩店年初预测

日刊《FAMI 通》近日对日本全国 200 家电视游戏专卖店进行了专项调查，内容包括这个冬季最期待的商品、2000 年最期待的商品以及 2000 年日本游戏业的前景。

关于最后一个问题，专卖店普遍认为今年游戏业前景乐观，最主要的原因是索尼公司的 PS2 将在今年 3 月 4 日发售。人们普遍认为 PS2 将推动游戏业向更高层次发展，给不景气的日本经济带来令人欣慰的一丝活力。PS2 因此也当之无愧地成为 2000 年最期待的商品，其次分别为《勇者斗恶龙 VII》、《最终幻想》系列、GB Advance 以及 DREAMCAST。

对于今年冬天最期待的商品，游戏专卖店老板似乎更加注意眼前的利益，趁着年初的业界商战大捞特捞一笔。SCEI 的 PS 软件《GT 赛车 2》成为最被看好的商品，自发布之日便备受瞩目的这款大作确实不同凡响，自截稿之日，该作品在日本已销售 100 万部以上。排名第 2 的是 SEGA 的 DC 软件《莎木》，SEGA 对外宣称《莎木》的制作经费超过 70 亿日元，再加上是铃木裕亲自指导完成，自然成为众多玩家梦寐以求的大作。不过由于 DC 在日本销量刚突破 100 万台，《莎木》又被《FAMI 通》众编无情地评为不高不低的 33 分，比起 NAMCO《魂之力量》40 分满分的记录整整低了 7 分，其销售前景令人有些担心。第 3 位是任天堂的 GB 软件《口袋妖怪金（银）》，由于比卡秋的力量，该作品在日本已销出 300 万部。第 4 位的《北欧女神战记 (Valkyrie Profile)》是 ENIX 今冬代替延期发售的《DQ VII》向广大玩家奉献的 RPG 大作，由于丰富的剧情和性格鲜明的人物个性，加之融入了动作要素，自然成为热点作品之一。今冬其它期待商品如下：

第 5 位 大金刚 64 N64 软件
第 6 位 DC SEGA 主机
第 7 位 游戏王 KONAMI 的 PS 软件
第 8 位 马里奥 PARTY2 N64 软件
第 9 位 GB COLOR 任天堂掌机
第 10 位 电脑战机 DC 软件
第 11 位 DQ VII ENIX 的 PS 大作
第 12 位 古惑狼赛车 PS 软件
第 13 位 桃太郎电铁 V HUDSON 的 PS 软件
第 14 位 SPACE CHANEL 5 SEGA 的 DC 舞蹈游戏
第 15 位 POCKETSTATION PS 的 PDA

比卡秋成为 99 年美国最受欢迎人物

1999 年 12 月 13 日发售的杂志《TIME》（亚洲版）评出了 99 年在美国最受欢迎的人物，任天堂的 GB 软件《口袋妖怪》中的人气角色比卡秋成为冠军。《TIME》杂志表示比卡秋是继 HELLO KITY 后又一被全世界孩子们狂热喜欢的角色，它使孩子们成为"口袋妖怪"迷。任天堂对于此次获奖表示十分满意。任天堂强调比卡秋是给予孩子们梦想的角色，而《口袋妖怪金（银）》将令比卡秋的魅力更充分地体现。

D2 发售记实

1999 年 12 月 23 日，对于 WARP 公司的社长饭野贤治来说是个特别的日子。因为汇集 4 年心血的 DC 大作《D 之食卓 2》要在今天发售。

4 年前 3DO 一款冒险游戏大作《D 之食卓》震动玩界，充满悬念的情节和焕然一新的 3D 图像在当时独树一帜。它的制作人——刻意追求体现自我精神的饭野一直是日本游戏界的话题人物。饭野个人极具性格，不仅在游戏方面，据说在恋爱时为追求心爱女子每日均送一块价值昂贵的宝石，直至感动对方。其统率的 WARP 公司是清一色的年轻人，饭野从不苛求游戏作品的数量，而在游戏的独创性和"精神"方面却疯狂般地严格。

这款《D 之食卓 2》是饭野在上世纪末留给玩家的最后一份精品礼物，饭野本人对《D2》倾注了无限精力。在发售前的 22 日晚，饭野彻夜未眠，在一份一份特制限定发售包装盒上亲自签名。23 日早上 9 时，饭野出现在秋叶原电玩店前，面对 400 人以上的购买长列，饭野脸上露出了幸福的微笑。他同每个购买者握手致意并亲自将特制品发到玩家手中，这种对待玩家的态度令人感动。店内传出了优雅的小提琴曲，这是邀请专业琴师为发售活动演奏的游戏音乐，一时秋叶原的电玩店前温情荡漾，人们忘了深冬的严寒。当日《D2》的销售十分顺利。

SCEI 携手 SGI 成立 CG 制作公司

索尼电脑娱乐公司（SCEI）同日本著名的电脑 CG 制作公司 SGI 共同发表声明，在 2000 年 1 月 1 日成立新的 CG 制作公司。

新公司名为"SILICON STUDIO"，由 SGI 方面负责成立，SCEI 出资支持。SGI 是以"SILICON GRAPHICS"享誉日本的拥有高水准电脑图形工作站的公司，曾在许多科幻电影中有精彩表演，SQUARE《最终幻想 VIII》中就使用了 SGI 的 CG 技术。SILICON STUDIO 将独立于 SGI，在电脑及游戏 CG 方面发展。成立这样的高水准 CG 公司对于游戏界来说自然是好事，业内人士推测 SCEI 将通过 SILICON STUDIO 为 3 月 4 日发售的 PS2 制作游戏 CG。SCEI 发言人表示，在当今电脑图形技术急速发展的游戏市场，高素质的人才和先进的技术是不可缺少的，

SILICON STUDIO 的成立是适应市场的必然举措。

日本电视游戏业界调查结果

以下是日本关于 2000 年游戏业界的前景，对 150 家游戏厂商和 200 家游戏店进行调查的结果。

① 2000 年最期待的商品或事件

	厂商票数	游戏店票数	合计
PS2	78	148	226
DQⅦ	44	135	179
GB Advance	31	61	92
二手软件问题	15	55	70
海豚	16	44	60
最终幻想Ⅷ	9	37	46
硬件之间互动	15	27	42
网络游戏	27	15	42
微软次世代主机	13	25	38
东京电玩展	8	22	30

② 2000 年最期待的厂商

	厂商票数	游戏店票数	合计
SCEI	29	68	97
KONAMI	18	62	80
NAMCO	25	48	73
ENIX	10	55	65
SQUARE	11	49	60

彩色 GB 的劳拉冒险

EIDOS 公司的著名动作冒险游戏《古墓丽影》系列，将在 GB Color 上推出新版。从目前公布的游戏图片看，女主角劳拉的风采在 2D 的迷你画面中依稀尚存，但估计操控将被大幅简





化，劳拉可能不会比马里奥大叔多出太多的花样。游戏预定发售日为今年 3 月。

SQUARE 的第 1 部 PS2 游戏

著名 RPG 厂商 SQUARE 在 PS2 上发售的第一款游戏不是业界传闻已久的《THE BOUNCER》，而是一部模拟赛车游戏《Type－S》。

据称《Type－S》是 SQUARE 意欲向 SCEI 的《GT 赛车 2000》和 SEGA 即将在 DC 上推出的《SEGA GT》挑战的作品。这款《Type－S》无论在游戏画面及操纵感上都求达到完全真实的感觉。完全以著名的日本筑波·铃鹿赛道为样本制作的赛道，本田、三菱、马自达、丰田等著名厂商的名车，从外型到可更换的内部零件均忠实再现。另外，本游戏最大的特色也是最吸引人的地方是采用了真实驾驶舱模拟系统。它突出强调驾驶员在驾驶室内的感觉，驾驶员拨转方向盘及挂档等细致动作可以完全被反映出来；赛车的仪表盘也细致得让人惊叹，而且每款赛车的仪表位置等也不尽相同。有人说，检验硬件机能的最好软件是赛车游戏，相信这也是 SQUARE 为 PS2 首先推出这部游戏的原因之一。

Capcom《生化危机》新行动

Capcom 公司的著名冒险游戏《生化危机》系列将会在 N64 上推出新作，名称暂定为《Bio Hazard Zero》。与 Capcom"Zero" 版本的设计特点对应，本次的故事发生在《生化危机》I 代之前，主角是《生化危机》中的配角——Bravo Team 唯一生还者 Rebecca。据悉本作的主要场景是火车内部，游戏将交待 Umbrella 集团的由来及 Bravo Team 全灭的原因。Capcom 称该游戏的难度将是系列中最高的，游戏中的道具箱也将不再存在。该游戏目前发售日未定。

另据报道，Capcom 公司正在着手《生化危机Ⅳ》的设计工作，但其登场机种和游戏详细情况还是个谜。

任天堂 2000 年计划

任天堂美国分公司日前在记者招待会上公布了 2000 年任天堂的发展目标。副总裁 Peter Main 表示，2000 年对于任天堂是过渡性的一年。由于新主机"海豚"预定在年底推出，因此年初的次世代主机大战中，任天堂将作壁上观。对任天堂而言 2001 年才是全新的开始，而本年内将继续开拓 N64 和 GB Color 的市场。

另外任天堂的宫本茂在任天堂网站 Nintendo Power 接受采访时表示，他正在为海豚开发《马里奥》最新作，并努力使该作与海豚同时推出。宫本茂说，"这是我多年来感到最有乐趣的一款游戏。从 1983 年的《超级马里奥兄弟》到 1996 年的《马里奥 64》，每一部《马里奥》作品都包含着我的全新理念和对游戏的执着，而海豚版《马里奥》是我总结多年游戏开发经验的心血结晶，我保证玩家会体验到崭新的游戏乐趣，重新体会当年的激动。"宫本茂似乎还从未让玩家失望过，任天堂的招牌角色马里奥又将开始令人期待的新里程了。

新闻提供/吴波　编辑/AWEI

中图、电子艺界联合打假

近日，中国图书进出口（集团）总公司、电子艺界北京办事处关于游戏软件《FIFA 2000》发表联合声明。声明中指出，目前市场上有两套价格分别为 25 元和 28 元、采用 DVD 盘盒包装、产品名为《FIFA 2000》、包装上印有 "国际足盟大赛 2000"、"美商艺电"等字样的盗版游戏产品。中国图书进出口（集团）总公司作为《FIFA 2000》的国内唯一总代理、电子艺界北京办事处作为《FIFA 2000》的开发商驻京办事处联合郑重声明：游戏软件《FIFA 2000》目前并未在国内面市，现在市场上所销售的具有以上特征的《FIFA 2000》均为盗版产品。由此盗版产品对客户硬件和系统所造成的影响，中国图书进出口（集团）总公司、电子艺界北京办事处概不负任何责任。因该产品为盗版产品，如各经销商在店面门市销售，被有关机关查抄等造成损失，同样与中国图书进出口（集团）总公司和电子艺界北京办事处无关。

为方便各经销商分辨真伪，以上两家公司特别公布了分辨方法：即将上市的正版《FIFA 2000》由中国图书进出口（集团）总公司负责产品的进口和销售，产品包装印刷精美，设计同两家公司张贴的海报相同，并贴有中国图书进出口（集团）总公司的进出口产品激光防伪标签，包装内有进口的游戏软件光盘、完整的中文手册和用户注册卡。如玩家、消费者、经销商在市场上看到盗版产品，请尽快通知中国图书进出口（集团）总公司或电子艺界北京办事处，以维护广大玩家、消费者和经销商的利益以及正版软件业的健康发展。

"霹雳小组"开始行动

奥美电子（武汉）有限公司近日将引进一部以美国洛杉矶反恐怖特别小组为题材的策略动作游戏《霹雳小组 3 致命距离》，这也是雪乐山公司皇牌系列游戏《霹雳小组》的最新续作。它保留了前两部背景、题材、策略见长的优势，此次将视角调整为第一人称，并采用了最新"虚拟现实"技术、"动作捕捉"技术和具有革命性创举的 CQB 人工智能，使人物的建模比例、面部和衣服及周围环境的贴图都十分精确、逼真，无论队友、敌人及人质都非常生动，这一切将使玩家能够真切感受到现场的紧张气氛。

《致命距离》在开发过程中一直得到 SWAT 官员的大力支持，所以游戏以 SWAT 具体人物事件和背景为基础，非常适合中国玩家喜欢具体事物的口味。奥美电子现正在紧锣密鼓的进行《致命距离》的汉化工作，国外第一人称动作游戏出中文版在国内还是首例，相信它一定会带给玩家意外的新鲜感。《致命距离》已定在春节期间上市。

新天地千禧大行动

北京新天地互动多媒体于 2000 年 1 月 15 日推出了主题为"贺千禧经典收藏大行动"的系列销售活动，特价推出 10 个广受好评的经典游戏产品，并将同时举办总价值多达 10 万元的大抽奖活动。

据了解，参加此次"贺千禧经典收藏大行动"的游戏有《银色幻想—中文版》、《虚拟人生—中文版》、《古墓丽影 I》、《古墓丽影 Ⅱ》、《古墓丽影 Ⅲ》、《盟军敢死队：深入敌后—中文版》、《盟军敢死队：使命召唤—中文版》、《魔法师传奇—中文版》、《过山车大亨—中文版》和《足球万岁》，新天地为广大玩家准备的丰厚奖品则有梦幻级索尼 Playstation 2 DVD 游戏机、柯达数码相机、帝盟 MP3 随身听以及美版原装《雷神竞技场—精英版》等等，还将有 300 名纪念奖获得者得到新天地经典珍藏套装。此次活动将是国内游戏软件业界推出的规模最大的一次热卖＋抽奖活动，也是新天地互动多媒体千禧年回馈和服务于消费者的首次大型活动。

263 主办游戏大赛

据悉，为推动中国互联网及 IT 行业的发展，以及中国游戏产业的振兴，263 首都在线第二届全国互联网游戏大赛定于寒假期间举行，此次活动将由首都在线与电子艺界合作举办，比赛游戏为《命令与征服 2—泰伯利亚之日》，正式比赛将通过 263 游戏战网连接进行。（请大家到游戏信息网主页 http://games.263.net 下载相关的程序。具体使用方法在帮助说明页面中。）报名时间从 2000 年 1 月 15 日开始，此次大赛设立一等奖 1 名、二等奖 2 名、三等奖 3 名以及 200 名随机抽取的参与奖，奖品总金额达 55，000 元，大赛前六名的选手将应邀到北京参加最后的颁奖大会。

263 首都在线希望通过这次活动，加大与各界的合作力度，共同推动中国游戏软件的发展和正版游戏市场的繁荣，并计划每年利用假期举办两次这样的活动，相信此举将会对我国正版游戏软件的未来发展产生深远和积极的影响。

育碧软件、新浪网展开全面合作

据育碧软件的最新消息，上海育碧电脑软件有限公司将与国内知名网站新浪网展开全面合作，内容包括在新浪网开辟育碧新千年游戏专区、最新动态专栏以及开展各种有奖网络活动，合作网址为 http://games.sina.com.cn/ubi。

新浪网目前注册用户 300 万，每日访问量超过 100 万人次，其游戏版块游民部落提供了包括游戏新闻、攻略秘籍等多种服务。在此之前，育碧软件曾与新浪网进行了包括游戏比赛等多种合作尝试，育碧公司负责人张严

先生表示，与新浪网的合作不仅可以有效扩大其产品知名度，还可为其正版产品用户提供全面、快捷的网络服务。张先生还预测，在今后的一年里，游戏公司与网络公司的合作将形成一种新的趋势。

《法老王》大赛即将开幕

奥美电子透露，该公司推出的《法老王》的汉化版将是中、英文双语，玩家可按自己的喜好自由选择。另据透露，SIERRA 公司已组织了一场全世界规模的《法老王》巨奖大赛，奥美电子业已决定与包括新浪网在内的几家著名网站和传统媒体联手推出法老王大奖赛，比赛时间初步定在 2000 年 3 月，历时将达 3 个月。

《暗黑破坏神 2》即将上市

奥美电子武汉有限公司近日透露，他们将于近期在国内同时推出标准版和豪华珍藏版《暗黑破坏神 2》。售价为人民币 228 元的精装版内除 4 张正版游戏光盘以外，还附带游戏地图及大量精美礼品；标准版的价格则降到了人民币 98 元，虽然如此，奥美电子也保证标准版不会缩水，除保持原盒大小、内附精美说明书、实用手册、提供 BATTLE. NET 作战 CD-KEY 以外，还将送出《暗黑破坏神 2》英雄卡和精美海报。玩家可根据需要自行选择。

“洪恩在线”正式开放

1 月 12 日，金洪恩公司在北京新世纪酒店召开新闻发布会，宣布该公司的网站“洪恩在线”（http://www.hongen.com）正式开通，来自信息产业部的领导和教育专家亲临会场，并作重要讲话。专家们认为，“洪恩在线”的开通对推动中国网上教育有着极为重要的意义，为全民科学知识普及以及素质教育开拓了新的思路和空间。

据介绍，“洪恩在线”以电脑学习、英语学习、学校教育为主，内容丰富交互性强。其中不但含有大量的相关新闻及信息，更诱人的是它有为数不少的交互学习教程，层次有梯有代，可以满足不同水平学习者的需要。该网站以完全不同于一般教育网站的面貌出现，它的口号是“求知无限”，[illegible]填鸭式教学，强调在学习中给予用户尽可能大的主动权和更多选择权，就像在超市买东西一样随意。“洪恩在线”将这种新的网上学习方式称为“i Learn!”，字母“i”还隐指 Internet。“洪恩在线”的下一个目标是成为提供全面教育服务的网站。教育本身涉及的领域非常广泛，而且和生活联系紧密，看来“洪恩在线”窥视的目标并不是那么简单。

网上兴起折扣风

随着新千年的到来，传统商业又开始了新一轮的打折促销，不仅如此，这股打折风似乎一夜之间也蔓延到了网上，某些电子商务网站近段时间也频频开展网上优惠促销活动，去年底刚刚成立的实华开 EC123 电子商务网站更是直接打出了“网上折扣店”的招牌，希望用“折扣”两个字来吸引更多网民的关注。EC123 网站总经理王-丁认为：“做为一个电子商务网站，它的最终目的就是吸引广大消费者，厂家挣钱+百姓省钱=电子商务，应该是电子商务的理念。价格和服务将是 EC123 的最大优势，在我们网站上推出的所有商品其价格都是打折之后的价格。也就是说，在网站上，顾客在任何时候，购买任何商品，都能享受到价格上的折扣。”

电子商务缩短了流通环节使网上销售的商品成本大幅度降低，这是网站能够毫不犹豫拔过传统商业“折扣”这个武器的根本原因。可以想象，这场网上电子商务的“折扣”战才刚刚开始，随着国内上网人数的飞速增长，[illegible]可实现。网上购物，将会为大家带来更大的实惠和更多的产品。

实达铭泰启动“旋风 29”计划

北京实达铭泰公司 12 月 25 日启动了该公司的世纪满意工程“旋风 29”计划，并推出两款新的软件——汉化翻译软件《东方快车》世纪号和网络工具软件《东方网神》世纪号，而且将价格从 168 元降至 29 元。世纪满意工程的唯一目的是“只要用户满意”，意思是无论国内软件市场的情况如何变化，提供优质低价的产品是企业的天职，让用户不仅对软件品质和服务满意，而且对价格满意。

这两款软件的降价将把翻译软件市场本已十分激烈的竞争推向新的高潮，《东方网神》世纪号则把低价软件从翻译软件领域推向网络工具软件领域，此举标志着软件低价大战已经从翻译软件市场蔓延到其它领域。可以预见，明年将有更多的通用软件以低价的姿态在市场上出现。

技嘉科技全面打假

近日，针对逐渐猖獗的假冒和水货产品现象，为维护市场正常秩序，保护消费者合法权益，台湾技嘉科技股份有限公司联合各地工商行政管理局和技术监督局在全国范围内展开了打击假冒和水货等非法产品的行动。打击行动在全国三十多个重点城市相继展开，取得了显著效果，十几家不法经销商受到查处。据技嘉科技台北公司负责人表示，技嘉科技将联合各地工商行政管理、技术监督等行政执法部门展开不间断的打假活动，直到市场正常秩序得以恢复，用户权益得到保障。技嘉科技还在现有的经销体系基础上，选择授权了城市代理商和板卡形象店，用户可以在授权店获得假一赔十的承诺。他们还将推出产品识别热线（010-68748455）和技术服务电子邮箱（support@gigabyte.com.cn），对用户的产品真伪进行免费识别咨询。

游戏双打的新工具

长期以来，玩家们为实现双打，不得不屈就了双打线。而双打线在接上两只手柄后，每只手柄只剩下两个功能键可以使用。面对游戏中角色的复杂动作，玩家只能望而兴叹！北京贝翰德电脑技术有限公司正是考虑到这一点，在千禧之年推出了游戏双打的新方案－大手双打王。“大手双打王”可外接在 PC 的手柄接口上，其本身提供两个接口，支持市场上买到的任何两款普通手柄，且丝毫不损失手柄的按键功能。此外，“大手双打王”还可将外接的两只普通手柄都升级为可编程手柄，并保证每只手柄的按钮都可设置组合键功能

家庭视频处理新方案

美国品尼高公司是经营专业视频产品的公司，它专为家庭用户制造了一款 STUDIO PCTV。此卡不仅具有视频采编功能，同时还是一块功能齐备的电视接收卡，一经推出，立刻成为欧、美用户的新宠，现在国内也已开始销售了。它的主要功能有数字视频采集、全屏幕电视节目接收、可由 Pinnacle STUDIO 软件发视频电子邮件、图像监控、图文信息接收、可视电话。STUDIO PCTV 目前拥有 PCI 插槽和外置 USB 接口两种产品，后者还可收听 FM 立体声广播，而且笔记本的用户也可以和 PC 用户一样享受它的乐趣，可轻松安装调试、方便携带

STUDIO PCTV 拥有如此丰富的功能，而内置 PCI 版本的价格还不到千元，性价比相当高，称得上是优秀的家庭视频处理解决方案

致福讯息推出低价超级魔电

致福讯息（中国）有限公司最近推出了两款低价位新品 Modem—超级魔电 300 及超级魔电 400。这两款新“猫”同属 e.net 超级魔电系列，外形较为相似，价格更让人惊喜，超级魔电 300 型市场零售价仅为 380 元，超级魔电 400 型市场零售价为 430元，喜爱 GVC 品牌的朋友又多了一份新的选择。这两款 Modem 秉承了 GVC 产品的高品质风格，支持最新 56K 国际标准 V.90 协议，连接快速而稳定。这两款 Modem 捆绑的软件非常丰富，Quick View Plus、“遥控王”远程遥控软件、Picq、金山词霸、金山单词通、极品飞猫、中文网址 GVC 特别版、天亿证券交易系统、多媒体网络教程、决战朝鲜以及其他大量实用网络工具，可谓物超所值。

艾尔莎“影雷者 X”上市

显卡生产厂家艾尔莎近日推一款新品—影雷者 X，它采用 GeForce 256 芯片，可以更细腻地定义光源，使整个场景看起来更加细腻与真实，再搭配艾尔莎 3D 雷眼立体眼镜，真实与虚拟之间的分野看来并无多大的差别。“影雷者 X”可以在高达 2048×1436 的解析度下，依然有 200HZ 的刷新频率，在 3D 游戏模式下依然可以达到 1920×1200 的解析度，这些规格都已经远远超过目前游戏的最高需求。除此之外，艾尔莎“影雷者 X”还具有其它显示卡所没有的特殊功能：一个是晶片风扇异常警告，另一个是晶片温度过高警告。

帝盟推出新一代 MP3 随身听

1 月 18 日，S3/Diamond 帝盟公司在北京为他的新一代 MP3 播放器 Rio500 举行了一个音乐聚会，向大家展示了新一代数字随身听和 S3/Diamond 的“数码梦家园”。作为新一代 MP3 随身听，Rio 500 配备 64MB 内存，但可应用户要求，扩充至 96MB，可存储长达 2 小时的数码音乐。由于通过 USB 接口连接 PC，所以音乐文件的下载速度达到了传统并口连接的 5 倍之多，并同时兼容 PC 及 Macintosh 计算机。

销售信息

连邦 PC 软件销售分类排行榜

名次	游戏娱乐软件	教育学习软件	实用工具软件
	名 称	名 称	名 称
1	超霸游戏 96	随心所欲说英语 2	东方快车世纪号
2	铁路大亨 2 中文版	开天辟地 II	KV300
3	以色列空军－世纪珍藏版	电脑世纪行	超级解霸 5.5
4	战神 3－世纪珍藏版	万事无忧 2	东方网神世纪号
5	C& C 命令与征服	翰林汇教育软件 初中版	金山词霸 2000
6	银色幻想 简体中文版	开天辟地背单词	金山快译 2000
7	象棋大师将族 3(简版)	洪恩 GOGO 学英语	瑞星杀毒软件
8	仙剑奇侠－世纪回顾纪念版	电脑学校 2000	KILL98
9	麻将大师 2－世纪回顾版	畅通无阻	乐亿阳 PC－Cillin 千禧版
10	新鹿鼎记－神龙教	翰林汇教育软件	高中版东方网译

国内最新游戏上市追踪

上市日期:2000 年 02 月

本栏编辑:Racer

本期力作:最终幻想Ⅷ



最终幻想Ⅷ



游戏类型:RPG
出品公司:史克威尔
上市代理:电子艺界
系统要求:PⅡ266/64MB
游戏容量:5CD
参考价格:待定

自 1999 年 PS 版《最终幻想Ⅷ》上市,至今其总销量已达到 450 万套。正是为了让电脑游戏玩家也能够感受到这部大作的魅力,史克威尔公司和电子艺界联手推出了这部经典游戏的 PC 版。

迄今为止,还没有哪部游戏中的动画能够像《最终幻想Ⅷ》这样深受玩家们的喜爱,单从动画本身而言,它的动画绝对是目前最高水准的制作,完全克服了以前三维人物表情木讷的缺陷,人物表情丰满、动作连贯,整个游戏的动画就像是电影一样,相信玩家们看后一定会不忍释手。在《最终幻想Ⅷ》中,爱情这一主题成了游戏的全部。很明显,史克威尔力图为这部游戏加入更加浪漫感人的气息,所以游戏使围绕着男女主人公相遇、相知;相爱这一系列事件展开,并沿着这一主线安排了极其复杂的人物关系和曲折动人的情节。

玩偶世家:时空英雄



游戏类型:动作冒险
出品公司:Ubi Soft
上市代理:上海育碧
系统要求:P133/32MB
游戏容量:1CD
参考价格:¥38

这款游戏讲述的是勇敢的骑士穿越时空,对抗邪恶骑士的传奇故事。Hype 是中世纪一名英勇无比的骑士,在一次拯救王国的战斗中,不幸被 Barnak 的诅咒所牵连,被传送到了一个离他原来的王国很遥远的年代。玩家必须扮演 Hype,在过去的时空中奋力拼杀,只有找到回去的路,打败 Barnak,这个世界才会平静。

这款游戏的设计思路类似著名游戏《塞尔达 64》,它根据风靡欧洲的玩具"玩偶世家(Playmobil(r))"设计制作游戏角色造型,50 多个人物,14 个世界,40 种不同的场景造就了一个玩偶的梦幻世界。完全三维制作的角色,充分保留玩具原味,更增添了几分动感和活力。

武士魂之适者生存

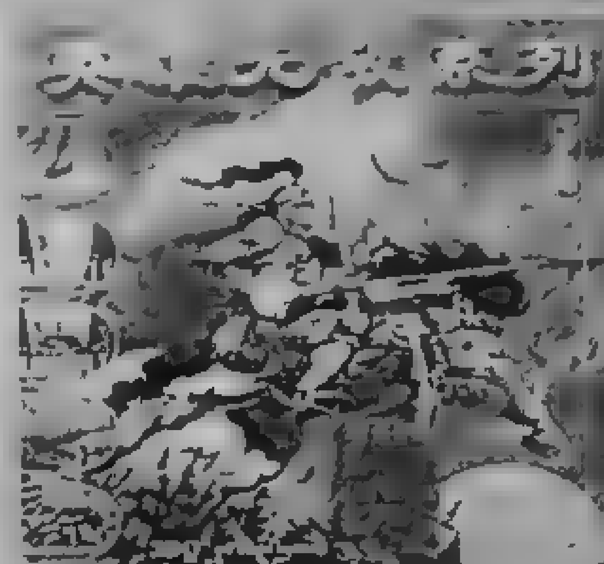


游戏类型:即时策略
出品公司:梵太师
上市代理:捷径电脑
系统要求:P90/16MB
游戏容量:1CD
参考价格:¥35

一座巨大的岛屿随着隆隆的震动声浮现在南方的海面上,让人们惊悸地颤抖着。一位西拉王国最有名的预言家锦金来到国王面前,告诉休锌国王传说中的"龙岛"终于出现,如果有人能够在月圆之夜将三种祭品奉献在巨龙眼前,他就能获得强大的力量征服世界。

休锌国王派张保皋将军率领精锐部队去占领此岛,与此同时,唐朝皇帝也派绿林好汉组成远征军,而日本也得知了唐朝和西拉王国开始向"龙岛"进军的消息,迅速召集国内的武士,组成"日本武士"军团向"龙岛"进发,一场大战由此爆发。

《英雄无敌》系列千禧典藏版

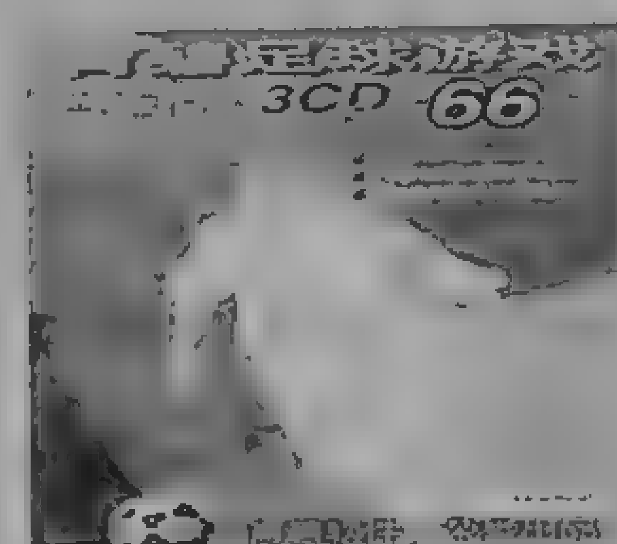


游戏类型:合集
出品公司:Ubi Soft
上市代理:上海育碧
系统要求:P133/32MB
游戏容量:4CD
参考价格:¥168

这款典藏版记录了《魔法门之英雄无敌》系列的发展里程,其中包括该系列的开山之作《英雄无敌》、奠定"回合策略游戏"王者地位的《英雄无敌Ⅱ—延续的战争》以及其资料片《英雄无敌Ⅱ—忠诚的代价》,更有 1999 年连续几十周雄踞 TOP100 前三甲的《英雄无敌Ⅲ—埃拉西亚的光复》。此次推出的都是中文版,除附有游戏手册外,还特别收集了《英雄无敌Ⅲ》的权威攻略本

典藏版不仅能让新玩家完全了解该系列的发展过程,更能够激起资深玩家当年的英雄豪情,踏着这片魔法大陆上英雄们留下的足迹,让我们手握胜利之剑,再次体验《英雄无敌》的魅力吧。

《育碧足球游戏》千禧典藏版

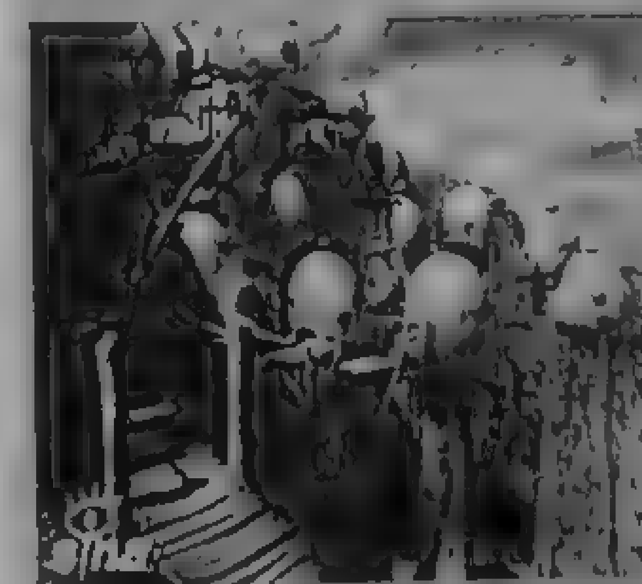


游戏类型:合集
出品公司:Ubi Soft
上市代理:上海育碧
系统要求:P60/16MB
游戏容量:3CD
参考价格:¥66

这款典藏版包括《世界俱乐部足球》、《世界足球经理》和《彪马街头足球》三款游戏。《世界俱乐部足球》是一款 11 人制足球模拟游戏,也是第一款拥有中国甲 A 全部队伍的足球游戏,囊括五大洲 370 支顶级俱乐部球队,共 6000 多个球员的详细资料;《世界足球经理》是一款足球经理模拟游戏,玩家可以按照自己的方式经营俱乐部,管理球队,招聘教练、队医,购买和卖出球员;《彪马街头足球》则是一款 4 人制街头足球模拟游戏,它给玩家们提供了更加自由的比赛场地,海滩、闹市甚至机场都可让玩家一展身手,游戏提供 5 种比赛模式,包括彪马世界杯、彪马联赛等等。

以上游戏全部为中文版,可以让玩家们全方位去体验足球游戏的魅力。

神秘岛Ⅱ星空断层



游戏类型:冒险解谜
出品公司:Red Orb
上市代理:上海圭旗
系统要求:P100/16MB
游戏容量:5CD
参考价格:¥50

资深一点的玩家对这个游戏都不会陌生,它是游戏史上畅销电脑游戏《神秘岛》的续篇,其本身的销量也超过了 150 万套。《神秘岛Ⅱ星空断层》所带来的轰动和震撼力远远超出了业界人士所评价的范围,其诗情画意的游戏画面、Hi-Fi 级的音响效果、曲折动人的故事情节,这一切的一切都表明《神秘岛Ⅱ》远远超越了普通的"游戏"概念……它提倡的是一种清新的娱乐概念,宣扬的是人间的真情与正义。

上海圭旗新科技有限公司是在经过对国内游戏市场的详细调查、对游戏产品进行审慎选择、对上市工作做了精心准备之后才推出这款游戏的,为此该公司和国内资深游戏小组天骄创作室进行了合作,由后者负责该产品全部的市场和发行工作,以期为玩家带来真正值得收藏的经典正版游戏。

快活神仙



游戏类型:益智
出品公司:尚洋电子
上市代理:尚洋电子
系统要求:P166/32MB
游戏容量:1CD
参考价格:待定

《快活神仙》是瞬间工作室在结束《烈火文明》开发后立即投入制作的一款游戏贺岁片。游戏类型是问答对战类,题目包括天文、地理、历史、文学、娱乐、艺术等各个方面,涵盖面极为广泛

整款游戏采用 Q 版造型,塑造了财神、寿星、门神、观音等诸位神仙,以中国传统文化为背景,在题目设计上有意淡化了古板的选择题气氛,活泼幽默的动作设计、夸张谐趣的表情,既拓展了玩家的知识面,又可让玩家在笑声和轻松的感觉中完成整个游戏。这款游戏在单机上提供单人和双人两种方式,方便玩家与家人和朋友一起分享游戏的快乐;这款游戏还支持 IPX 协议、拨号互联等多人游戏方式,使共同游戏的方式变得更加丰富多彩。



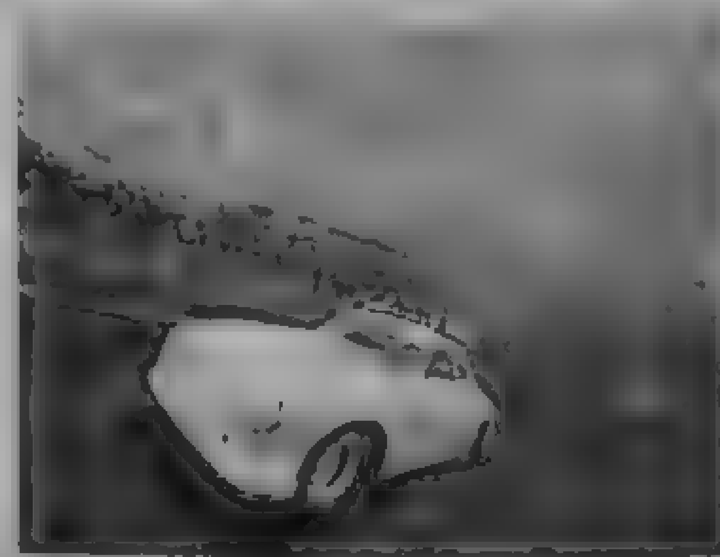
"这是一款永远不会让人失望的游戏"，EA公司制作的《极品飞车》系列游戏正是凭借其无与伦比的娱乐性赢得了玩家如此的赞誉。今年春季《极品飞车》系列游戏的最新作《极品飞车：飞驰的保时捷》又将隆重上市，我们仿佛能够听到正在道路上疾驰的顶级轿车的轰鸣声！

算起来，《飞驰的保时捷》已经是游戏大家族中的第5位成员了，特别是近两年更是翻新神速，由此可见，NFS系列已经成为EA引以为傲的拳头产品了，它的推陈出新将为电脑游戏树立一个永恒的品牌。也许笔者说得并不准确，但是管它呢，我们还是先来看看这款令人激动的游戏吧

相信广大的游戏迷兼轿车发烧友一定不会对"Porsche"的名字感到陌生，不错，它就是大名鼎鼎的德国超级品牌轿车"保时捷"（又译"波尔舍"）为什么游戏会用这样一个如雷贯耳的品牌名作为副标题呢？原来，在新游戏中，保时捷高级跑车将成为游戏的绝对主角，从1948年生产的"356 Roadster"到2000年最新款的"996 Turbo"，游戏将囊括52年间德国保时捷公司生产的80多辆各种型号的高级轿车和跑车，成为名副其实的保时捷名车大汇展。游戏中还会有一些纯粹为游戏设计的赛车模型，几乎每一款都是出自德国最好的汽车制造商之手。玩家将有幸"免费"驾驶各个年代象征身份与地位的高档保时捷小轿车飞驰在道路上，这种滋味简直太爽了。

作为《孤注一掷》的后续作品，在游戏模式上《飞驰的保时捷》基本保持了以前的设定，但不同的是，玩家们喜爱的警力追逐（Hot Pursuit）模式已不复存在，取而代之的是两个全新的单元——开放式公路追逐（Open－road Racing）和工厂驾驶员（Factory Driver）模式。EA将玩家带入了一个速度、不安全驾驶和不同一般的疯狂世界中。其中，工厂驾驶员模式更类似于任务模式，在这里玩家将被要求驾驶各种轿车或跑车做出诸如360度急转摆尾等高难动作，或是在一定时间内完成巡回，或者同警察做一次"猫捉老鼠"的游戏。

游戏中，玩家仍需通过获得好名次来筹集奖金，然后利用奖金来更换性能更为先进的比赛用车，不过今时不同往日，本次的汽车交易市场将引入市场经济中的供求关系和通货膨胀等动态经济因素，在当好一个赛手的



同时，玩家还必须具备一定的经济常识。举一个简单的例子，如果车手所使用过的旧车车况良好，那么在进行新车交易时，旧车可以被折算成一个不错的价钱从而获得一个比较优惠的现金交易价格，反之则必须付出更多的cash；再比如玩家要购买的车辆是当时市场上的抢手货，那么也就得付出比平时更多的代价才能拥有它，价值规律就是这样，一切都很公平

自从两年前，热力追逐出现时，NFS小组就已经着手设计全新的游戏引擎。现在完全分开的PC和PS小组之间所用的引擎已经找不到任何相似之处。其中，PC方面最大的改进在于增加了捷径、交叉点、驶出坡道和立体交通。在PC版中，城市的道路交通非常复杂，如果不看地图，兜圈子和迷路是常有的事。

游戏同时改进了视觉和物理引擎，赛车的真实性比过去上了一个等级，新的引擎将更精确地计算出汽车运动时的情况。现在，汽车的损伤不再用简单的多边形来表现了，制作组专门研究了汽车受损后的纹理变化，相信它将比以往更为逼真。EA声称，唯一影响新引擎的表现能力的只有玩家们的电脑配置。





HIGH LIGHT

正如文章开头所述，NFS系列游戏从没有让玩家失望过，能够达到如此水准的游戏真是凤毛麟角，弥足珍贵。更令玩家兴奋的是，游戏开发的周期明显缩短，专辑式的游戏内容更可以称得上是游戏的一次全新尝试。"EA＋NFS＋Porsche＝？"这个看似简单的方程式有待广大玩家在今春来临之后解开。

编辑整理/石子

游戏名称：Need For Speed: Porsche Unleashed
制作公司：EA
游戏类型：运动[SP]
上市时间：2000年3月
期待程度：★★★★★



粗粗地瞥上一眼，你会觉得Ronin制作的《剑豪传奇》和《最终幻想》系列、《赛尔达64》以及《暗黑破坏神》属于同类。不错，连游戏的设计者都不否认它们的相似之处，"但是，它们在游戏中将是一个集合体。"他们这样强调说。Ronin是旧金山附近的一个年轻而有朝气的制作组，主要成员都是几年前从LucasArts的核心中"叛变"而来的。

《剑豪传奇》的故事发生在一个拥有黑暗历史的幻境国度中。很久以前，有5条龙守卫在边界上以防邪恶势力的入侵。但是在一场巫师和骑士的争斗中，这些龙不幸被禁闭在几把神剑里。游戏开始，主角Erik得到了其中一把神剑，并在伙伴的帮助下，找到了散落在各处的神剑，此时，邪恶的巫师也有所行动，王国的安危和世界的和平就靠主角和玩家来维护了。随着故事发展，与主角在一起的NPC同伴将有几十个之多，玩家可以同时操纵最多5个人物，并在决战时，挑选最强有力的支持者一同作战。

游戏中，Erik要经历4个主要区域和超过60个完全3D的场景。其中，Alvante是游戏开始时的森林，Kelta是一个潮湿的沼泽丛林，Windor的山脉上盖满了白雪，Vameria则是巨大的地下城市。"我们希望玩家能够不断地前进，而不是像《暗黑破坏神》那样重复回到同一个地方。"Ronin说，"但是这并不意味着故事情节的贫乏和自主性不足，"玩家仍然有足够的机会经历许多分支情节，除了一些寻找特定物品或者消灭怪物的任务之外，还能参与某些需要动脑筋的侦

探工作，比如找出谁是杀人凶手或者谁偷了别人的东西……"Ronin认为，玩家有权决定是否需要完成各项任务，"游戏中的大部分任务都是自由开放的，并不会影响到游戏的进程。"他们这样解释道，"但是，它们往往会提供一些意想不到的惊喜。"

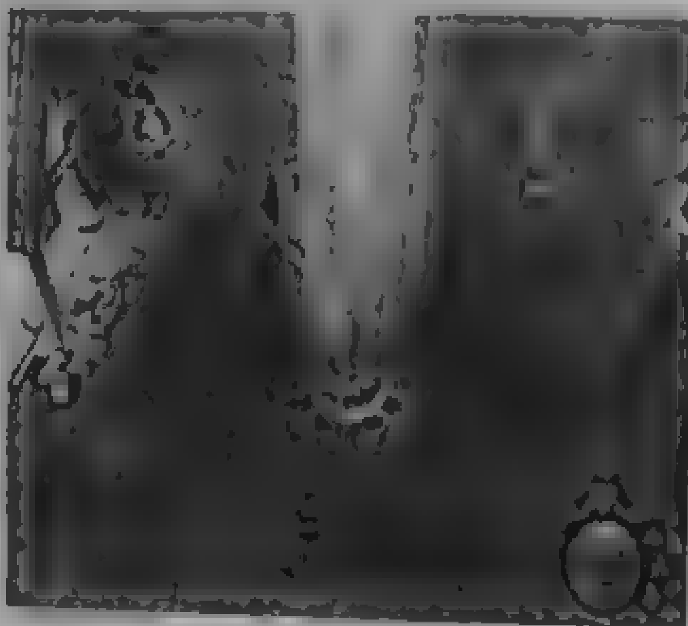


《剑豪传奇》的场景大多在户外，初期设计得很像《暗黑破坏神》，不过最终制作组还是把这个世界全3D化了。在这里，玩家可以看见随风飘动的旗帜和随波起伏的船只。制作组致力于将游戏的互动性发挥极致，除了游戏中的人物可以随意而为之外，其它事物也有很好的互动性，如一座桥被炸断时周围的树木会因为爆炸的冲击波而东倒西歪。



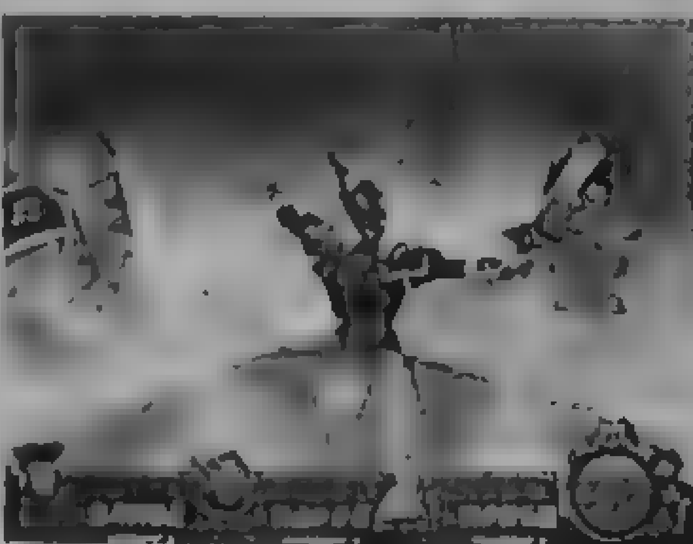
游戏的进行方式为流畅的即时模式。战斗中，玩家可以通过预先设定的参数（包括攻击、首选武器、备用武器、法术、战斗位置、跟随或者保护等等）来指点角色的活动。通过战斗，角色的能力会随着等级的上升而增强。不仅如此，战斗画面也会随之变得更为华丽眩目，玩家再也不会因为玩得太久而对游戏画面兴趣黯淡了。游戏开始时每个角色都有不同的基本武器和一些备用武器，如弓、弩、飞标等等，甚至是燧发枪。制作组设计了一套武器队列方式来帮助玩家使用备用武器。队列中有5个位置，角色将第1个位置中的武器用完之后，就会继续使用下面的武器，直到后面位置上没有武器为止。例如，队列顺序为10支弓箭、2个飞标、5颗子弹、空位和50支弓箭，则当角色用完10支箭、2个飞标和5颗子弹之后，会自动停止下来。

《剑豪传奇》的魔法总共分为10个体系（除了基本的水、火、气、土4个元素之外还有闪电、黑暗、神圣、意念、植物和时间），每个角色能够掌握其中的5个。每个体系还分为两种力量：强与弱。"力量的不同，实际上就代表着完全不同的法术"Ronin介绍说，"强弱之间并非是纯粹的级别差异，强者往往可以进行大面积的多人攻击，而弱者通常只能攻击单一目标。"由此，主角的法术效果就有50种之多，而敌人方面也决不会少于30种。另外，使用魔法之后，法力会逐渐恢复，这样就不必满世界寻找魔法药剂来补充魔法了。每个魔法使用时都有非常漂亮的



动画，[illegible]有巨大[illegible]，也有会[illegible]敌人；从天而降[illegible]敌人的冲锋[illegible]；当神龙的威力被充分释放时，神龙的出现将使《最终幻想》中的[illegible]相形失色。

至于多人游戏方面相信不会让我们失望。《剑豪传奇》允许玩家合作完成各种任务，而所花费的时间决不会让人失去耐心，大约30分钟或一小时就可结束游戏，毕竟要求所有人聚在一起花上整天的时间游戏是不切实际的。



HIGH LIGHT

尽管《剑豪传奇》和《暗黑破坏神》有着许多相似之处，但是设计者的自信让我们对这款作品的创新之处充满期待，无论是魔法系统、武器系统还是游戏界面，相信都不会让我们失望。唯一需要担心的是当它在2000年上市的时候，有可能会巧遇《暗黑破坏神 II》，那结果就很难料了。

文/流星雨工作室　编辑/石子

游戏名称：Legend of the Blade masters
制作公司：Ronin/Ripcord
游戏类型：角色扮演（RP）
上市时间：2000年4月
期待程度：★★★★



尽管《泰伯利亚之日》的上市并没有产生爆炸性的反响，但它仍然仰仗着原有的优势得到了拥趸们的绝对支持。由此，《烈火风暴》这个《泰伯利亚之日》的扩充版也就名正言顺地成为Westwood的又一大计划。

《烈火风暴》此次有望对《泰伯利亚之日》的各个方面进行改进：新兵种、新战役和新的多人游戏等等。游戏的故事也是紧接《泰伯利亚之日》进行，当GDI胜利后，地球上的泰伯伦矿(Tiberium)和NOD的残余势力依然存在。分裂成许多小团体的NOD方由Slavik执掌着军权，企图重新来过。更麻烦的是，GDI拥有的对付泰伯伦矿的解药不再如原来那样可靠了……

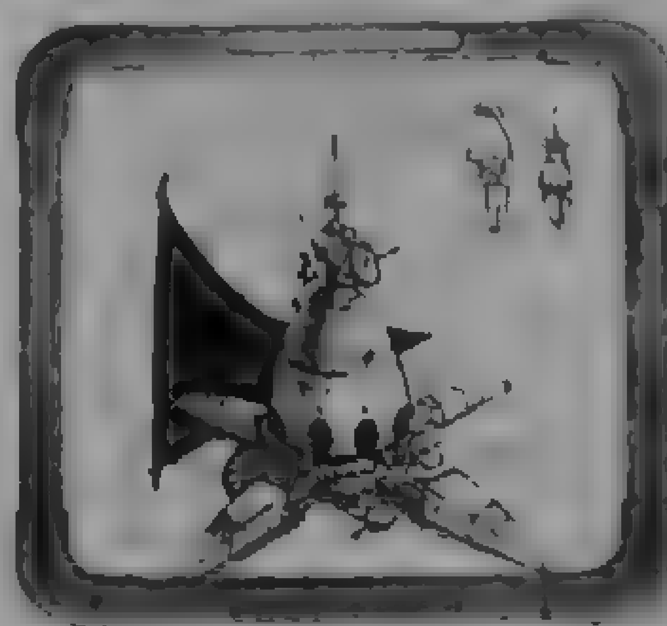
扩充版包含18个新的单人任务，GDI和NOD各9个，玩家可以扮演GDI的指挥官McNeil及NOD的长官Slavik。新增加的武器设备中只有两种是传统进攻型武器，其它则是支持设备，主要用于生产、提高移动力、研究新策略和提高进攻力。例如，Juggernaut是基于泰坦(Titan)外型设计的步行火炮机器人，虽然没有NOD的火炮精准但对单个物体的杀伤力比较大，并能兼作进攻和防守两用，将一排火炮放置在基地外围，将在敌人到达防御工事前削弱掉敌人的一大半实力；Reaper是NOD的新成员之一，形状像4脚蜘蛛怪的生物机器人，它能产生一张力场网，将3个步兵团罩在其中以使它们在一定时间内刀枪不入。

除了兵种武器之外，双方还拥有了一个可移动和再次展开的机械兵工厂，使玩家在敌方防线附近发展军队变得更加容易。笔者认为，GDI的机械化部队动作虽然较慢但威力比NOD大得多，因此可移动的兵工厂对GDI一方更有实际意义。

另外一个可移动的新设施是GDI的电磁脉冲炮(EMP)。当它接近敌军基地后，可使敌军的防御系统失去效力，如果有运输机的话，空投的威力更是不可小看。一旦防御设施和机械化设施失效后，步兵团和工兵的冲锋将是所向披靡的。无论是移动的还是静止的脉冲炮都能发现NOD的隐形部队，这对那些懒于保护基地的玩家来说颇有帮助。

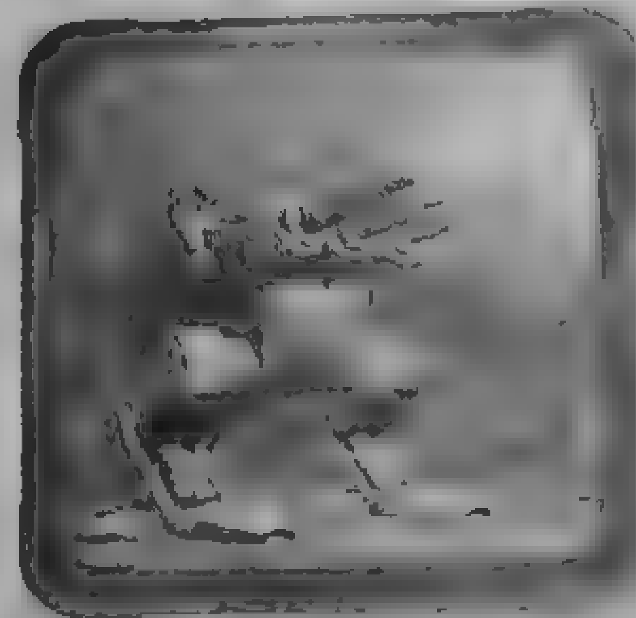
《烈火风暴》中最有趣的新增单位是名为Limpet Drone的间谍设备。它们将自己埋藏起来，等敌人的机械设备经过时便附着在他们身上，令这些机械行动迟缓。这样不但会暴露敌人的方位，更可以将其周围的土地一览无疑，使那些潜伏在战争迷雾中的军队难以躲藏。例如将Limpet Drone粘附在敌军采矿车上，影响敌军的资源供应，并可探察敌军基地内的情况。

不幸的是，在NOD和GDI的对抗中还有飘浮物Tiberian来搅局。它是由NOD实验室开发的，外型如巨大的水母，极具危险性。它使用两种攻击方法对GDI和NOD不加区分地攻击。一种是含Tiberian气体的漂浮云，它与NOD化学导弹产生的气体很相像（这些云朵能摧毁建筑物和步兵团），另一种则是靠粘附在机械设备上放电直至彻底摧毁。







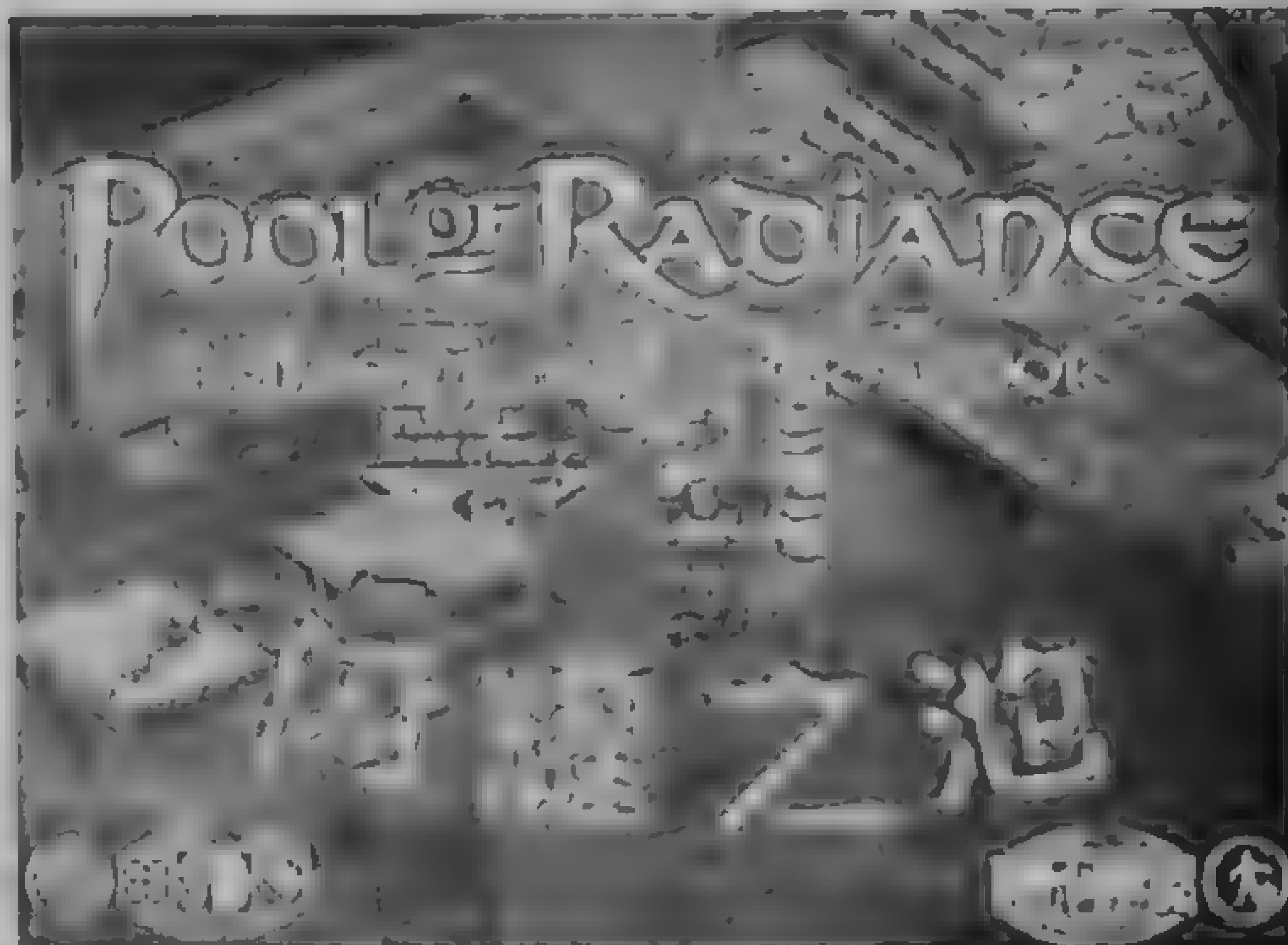


[illegible]/石子

HIGHLIGHT

不知 Westwood 还要在《C& C》上做多少文章，《沙丘 2000》的换汤不换药，《泰伯利亚之日》的失望，使玩家抱怨连连，不知道我们一直希望的游戏技术性上的变化，何时才会露出曙光？希望《烈火风暴》的到来，不会让玩[illegible]

[illegible]：Command and Conquer.
Fire storm
[illegible]：Westwood
[illegible]：[illegible]［ST］
上[illegible]：2000 年 3 月
[illegible]：★★★☆



如果你是一个老牌 RPG 迷，一定不会忘记多年以前 SSI 和 TSR 联合推出的《黄金盒系列》(Gold Box)，这一合作开创了 RPG 的新时代，将技术与创新理念完美地结合，让玩家真正体会到了角色扮演的乐趣。但是不久之后，他们之间的关系产生裂痕，从此 SSI 致力于模拟游戏的开发，而 TSR 则将他们所创作的游戏授权给其他的公司。10 年过去了，SSI 再次与 TSR 合作以求重铸辉煌，合作产品就是这款新型的 AD& D 的 RPG 游戏《闪耀之池》。它集最新的图像、声音、界面设计于一身，开创了角色扮演游戏的又一个新时代，这也正是 RPG 玩家们所期望的。虽然游戏仍处于保密阶段，但是我们仍然可以从蛛丝马迹中了解到一些情况。

游戏场景是一个很安静的城市 New Phlan，它下面有个水池，故事开始于水池中突然伸出许多生命力极强的触须，不断威胁着城市的安全之时。为了阻止这些触须的繁衍，一群拥有强大力量的冒险家出发前往水池的源头 Myth Drannor 去摧毁它们的生存媒介“发光泉”。玩家也被列在了出发者名单上，但只是个勤杂工而已。当探险队到达 Myth Drannor 时，他们发现怪物的情况和先前有些不太一样了，想调查却又怕死的他们指派玩家去打头阵。当玩家进入 Myth Drannor 的黑暗世界时，发现先前派来的探险队已经全部牺牲了。玩家必须独自面对这个危险的世界，找出危害城市的根源，并尽一切努力阻止它

游戏中，玩家可以创造 4 个人物，其中不同的角色拥有不同的技能和不同的细节特征，他们的最高等级为 16 级。与大多数 RPG 游戏不同，玩家在遭遇敌人时可以选择战斗或躲避。游戏的故事情节相当曲折，正如制作组所说的那样：“如果玩家想探索所有的秘密，就会遇到许许多多的额外情节。”



在操纵方面，《闪耀之池》完全支持鼠标，并可直接用鼠标获取物品信息，而不用再象从前那样打开许多子菜单。另一大改进就是所有游戏中的物品都能操控，例如，当玩家想拿墙上的东西时，可以搬动桌子来垫脚；被怪物追赶时，可以逃到一间屋里关上房门，并用手能够到的任何东西封住门。在战斗中，如果玩家处在一个比较高的位置，如站在桌上或阶梯上，则攻击力会有所提高。



《闪耀之池》的画面效果和细节描写可以算是较精致的一个。例如体态优美的骷髅龙，其移动曲线柔滑得像一只猫。如果我们在它的翅膀上凿一个洞，透过它就可以看到地上或龙身的其它部分。

该游戏支持多人模式，可以用 Modern 进行 4 人联机或者 6 人网络对战。其中，玩家可以选择 1 至 5 个角色，并且控制它们。

HIGHLIGHT

制作者宣称这是一个“第三版 AD& D”的 RPG，但实际上 AD& D 的第三版规则仍在酝酿之中。不过我们依然相信 TSR 的游戏设计能力和 SSI 的制作水准能够像从前一样带给我们新的感受，并再次带我们进入一个 RPG 的全新时代。

文/流星雨工作室　编辑/石子

游戏名称：Pool of Radiance
Ruins of Myth Drannor
制作公司：Stormfront Studios / SSI
游戏类型：角色扮演［RP］
上市时间：2000 年秋季
期待程度：★★★☆



在 50 多年以前，驱逐舰在各国海军中的地位远不如现今这样显赫，因为当时正是以航空母舰与传统战列舰一较长短的时代。但是随着二战的爆发，尤其是在波澜壮阔的太平洋战场上，驱逐舰成功地扮演了海战多面手的角色：为商船护航、发现并击沉敌军潜艇、充当航母编队的雷达哨舰，可以说在海上哪里最危险哪里就有驱逐舰的身影，驱逐舰的价值也就通过战争得到了最充分的体现，才有了如今的风光地位。

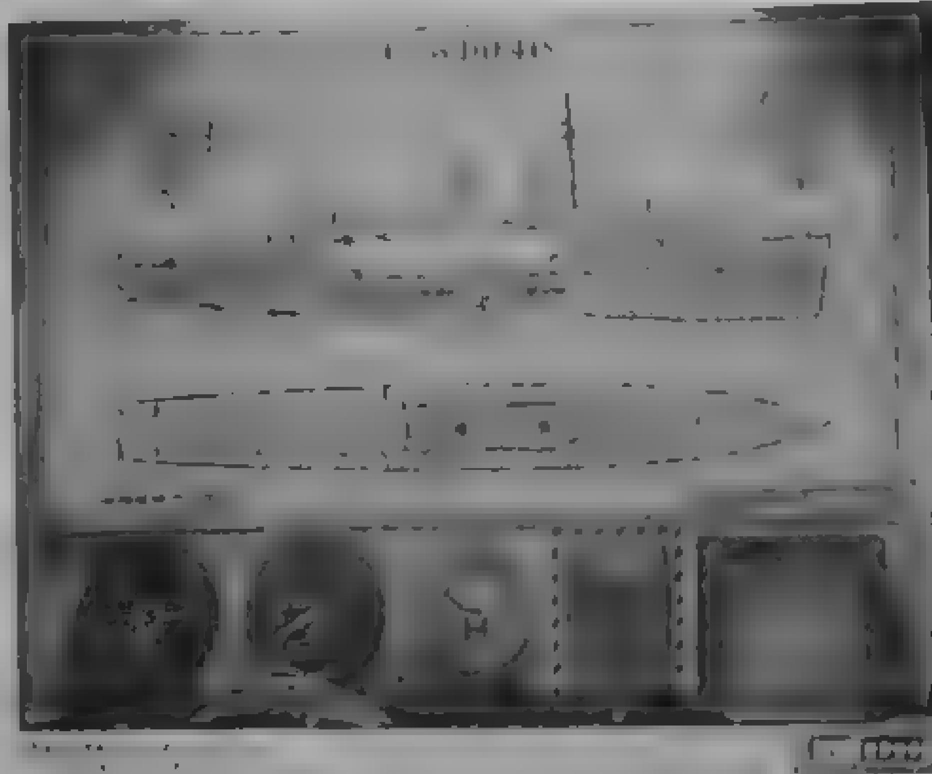
驱逐舰在战争中证明了自己的价值，但在电脑游戏领域却依然处在航空母舰和战列舰的夹缝之中，年富力强的它始终只能是游戏中的配角，不过在新世纪的第一年，终于有人肯让驱逐舰来当一回主角，这位伯乐就是业界大腕 SSI 公司，它充当了这部名为《驱逐舰密令》的海战游戏的监制，而玩家也将在游戏里扮演重要的角色——一位称职的驱逐舰指挥官，驱逐舰能否在游戏界出人头地就要看导演与演员的水准如何了。

在这款海战游戏中，共有来自美国、日本、法国、德国和意大利等国海军的 100 多艘在二战中装备和使用的主力战舰登场亮相，而玩家能够操作指挥的正是当时最不起眼的驱逐舰。

作为一名合格的指挥官，玩家将要熟悉驱逐舰每一个部位的运作情况，有时将不得不“跑遍”整个舰艇的各个战斗岗位并参与实际操作，好在要想做好以上这些工作，玩家只需在游戏的操作主界面“战斗情报中心”(Combat Information Center)用鼠标来发号施令，在这里所有与海战有关的数据情报，诸如敌舰方位、航速、数量等都会经电脑自动整理后汇集到玩家面前，等待玩家做出英明的决策。不过对于一些骨灰级的玩家来说，这样的指挥方式显得太不专业了，那么这部分玩家可能会青睐于游戏中的专业操作界面(master screen)，在这里玩家将更像一个专职舰员，而不是“眼观六路，耳听八方”的指挥官，稍有不慎就会弄得顾此失彼。

具体来说，游戏中需要玩家及时掌握和控制的部门实在不少，损管是其中最重要的一环。所谓损管，就是舰艇的损害管制，说得通俗一点就是当舰艇被击中后，要采取一切措施避免舰艇沉没。战斗中玩家要随时关注“战斗情报中心”中舰艇各重要部位的损管情况，这些情况会用不同颜色加以

区别：黄色代表轻度受损，红色代表受损严重，而黑色则表示这一部分已经丧失了全部的战斗力。除此以外，舰炮、鱼雷的操作，声纳的探测，动力的维护都还需要玩家亲历亲为，要当一位好舰长可不是件轻松的事，如果想偷懒也行，只需让电脑将以上这些工作统统接管了，不过要真是那样恐怕就有点胜之不武了吧，笔者可会笑话这样的玩家喔！



这款游戏还具有完善的网上对战功能，尤其让人兴奋的是《驱逐舰密令》将能够和SSI公司在今年秋季推出的另一款海战模拟游戏大作《猎杀潜航Ⅱ》一起进行网络大战，驱逐舰对潜艇，这可真是针尖对麦芒，一定非常过瘾，非常刺激了



SSI是笔者最为欣赏的一家国外游戏制作公司，它所制作的战争模拟游戏无疑是同类游戏中的精品，从早期的《[illegible]》系列到新近的《[illegible]作战Ⅳ》一款款优秀游戏让笔者沉醉其中，乐在其中。因此这款将在秋季上市的海战模拟游戏已经被早早地列入了笔者的购买清单之中，也同时希望能有更多的玩家接受并喜爱这款笔者极为看好的游戏

文/枫茗轩工作室 今心 编辑/石子

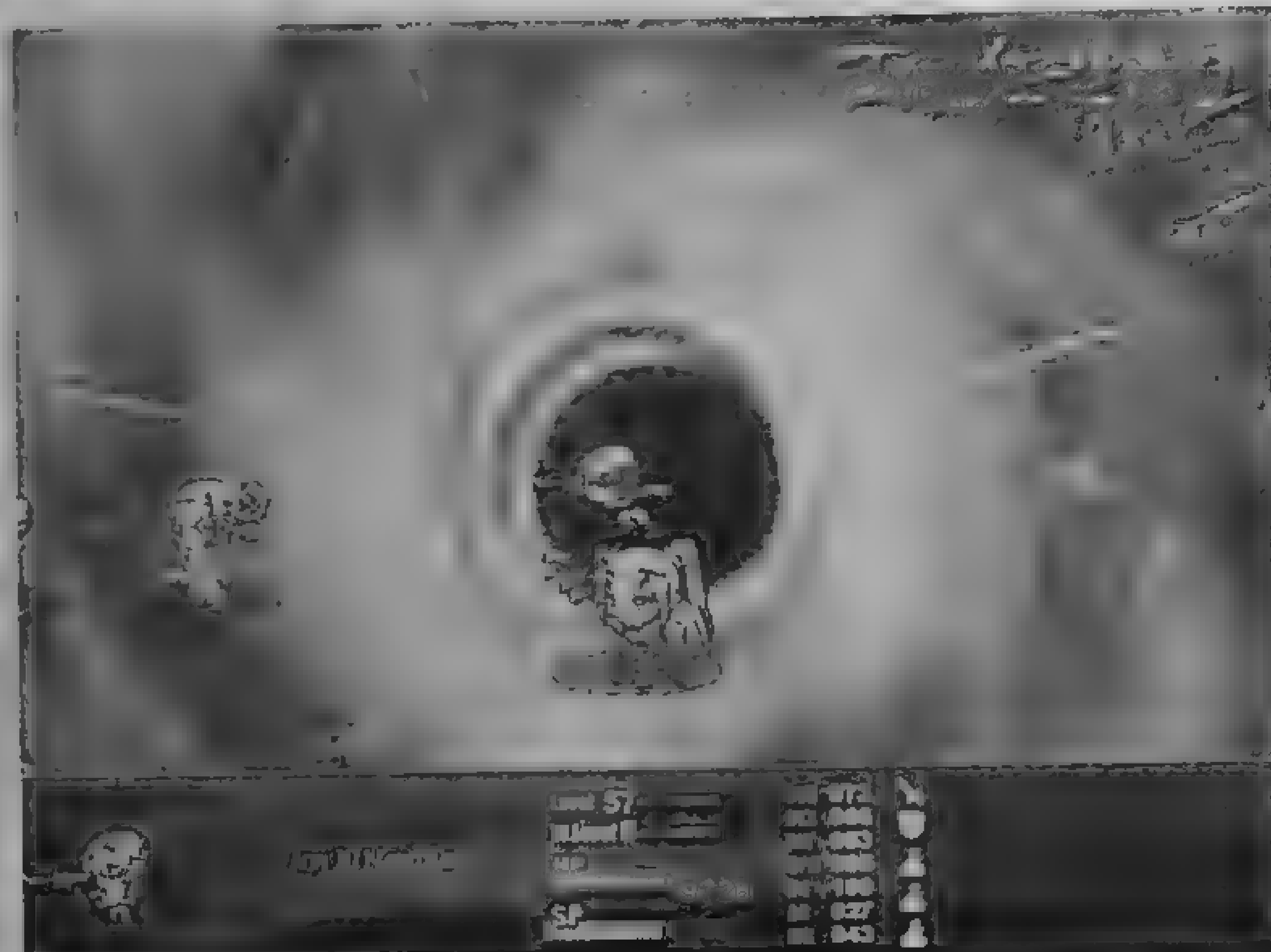
游戏名称：Destroy Command
制作公司： Ultimation / SSI
游戏类型：策略[ST]
上市时间：2000年秋季
期待程度：★★★☆



去年，来自韩国的《西风狂诗曲》以史诗般宏伟的正统RPG剧情吸引了国内无数玩家的视线，也使我们真正了解到我们这位近邻不仅球踢得比我们强，棋下得比我们好，如今连游戏也开发得比我们成功。不过今天笔者并不是想在这里写一篇"警世录"什么的，而是本着游戏无国界的崇高思想将这款游戏的续作——《西风狂诗曲2：暴风雪》呈现给各位玩家

《西风狂诗曲》在韩国国内的销量超过了10万套，其实力有目共睹。玩过这款游戏的玩家不难发现，游戏的剧情极为眼熟，不错，它正是由一部世界名著——法国作家大仲马的《基督山伯爵》改编而成的。就象好电影必须有好剧本，如今好的角色扮演游戏也必须在故事情节上狠下工夫，此次，《西风狂诗曲2》更是毫不含糊地搬来了沙翁名著《暴风雪》做蓝本。这部沙翁晚年所著的巨作，一改过去的悲剧路线，以严肃的气氛开场，又以快乐的气氛结尾。从中玩家可以基本确定游戏所要宣扬的感情基调。据说整个改编的游戏剧本总字数超过了50万字，仅凭此点就让笔者对游戏制作者一丝不苟的制作态度肃然起敬，同时也对游戏剧情抱有最充分的信心。

既然是续作，《暴风雪》的设定必然与前作有着千丝万缕的联系。安历他大陆上的"英雄冢"依然是主要的活动舞台，不过主角则由曾帮助过前代主角西罗尼的怪侠抄伦·哈斯特担当，曾经是王子的他理应享受荣华富贵的生活，然而流淌在他体内的异族血统注定了他的悲剧命运。国王驾崩后，屡受排挤的他黯然离开了祖国，在王国边境的英雄冢长住了下来，并与西罗尼一见如故。经过西罗尼的悉心指导，抄伦终于成为剑术大师。不久，英雄便有了用武之地，抄伦将帮助由邻国逃难而至的两位美丽公主伊丽莎白和玛莲重返家园，并夺回失去的一切，一出英雄救美的好戏就要开演了。



与一代完全正统的RPG游戏模式不同，《暴风雪》融入了更多养成游戏的成分。要知道，抄伦所遇到的可是两位弱不禁风的千金小姐，平时与刀枪棍棒是绝对无缘，因此抄伦还需身兼保镖与师傅两职，尽快将两位公主训练成女侠客，可谓任重而道远。而且在培养阶段所采用的日程安排形式非常新颖，据说采用了崭新的"塔罗牌"设计。在战斗方面，游戏则突出了华丽的画面设计，玩家将会欣赏到采用3DMAX设计出的魔法、剑术效果，保证能一饱眼福。

在游戏背景画面和人物设定上，制作者来了个东西结合，背景依然是欧式风格，而人物却交给了在这方面驾轻就熟的日本人全权负责，因此游戏的日式画风也非常明显。除了画面，音乐制作当然也马虎不得，由专业人士谱写的50余首背景音乐够玩家听上一阵的。

庞大的剧情，精美的画面，动听的音乐，4CD的容量对于这样一款大作是必不可少的，好在玩家也已经习惯了。不过惊喜还在后头，在这4张CD中真正游戏剧情所需要的只有3张，剩下的1张会是什么呢？放心，决不会是无聊的安装盘，而是游戏的结尾动画播放盘。玩家不要怀疑，这的确是事实，这次制作者不惜工本地为游戏制作了近40分钟的结局动画，在笔者的印象里这绝对是史无前例的壮举，看来这款游戏笔者是玩定了，难道还有什么可犹豫的吗？



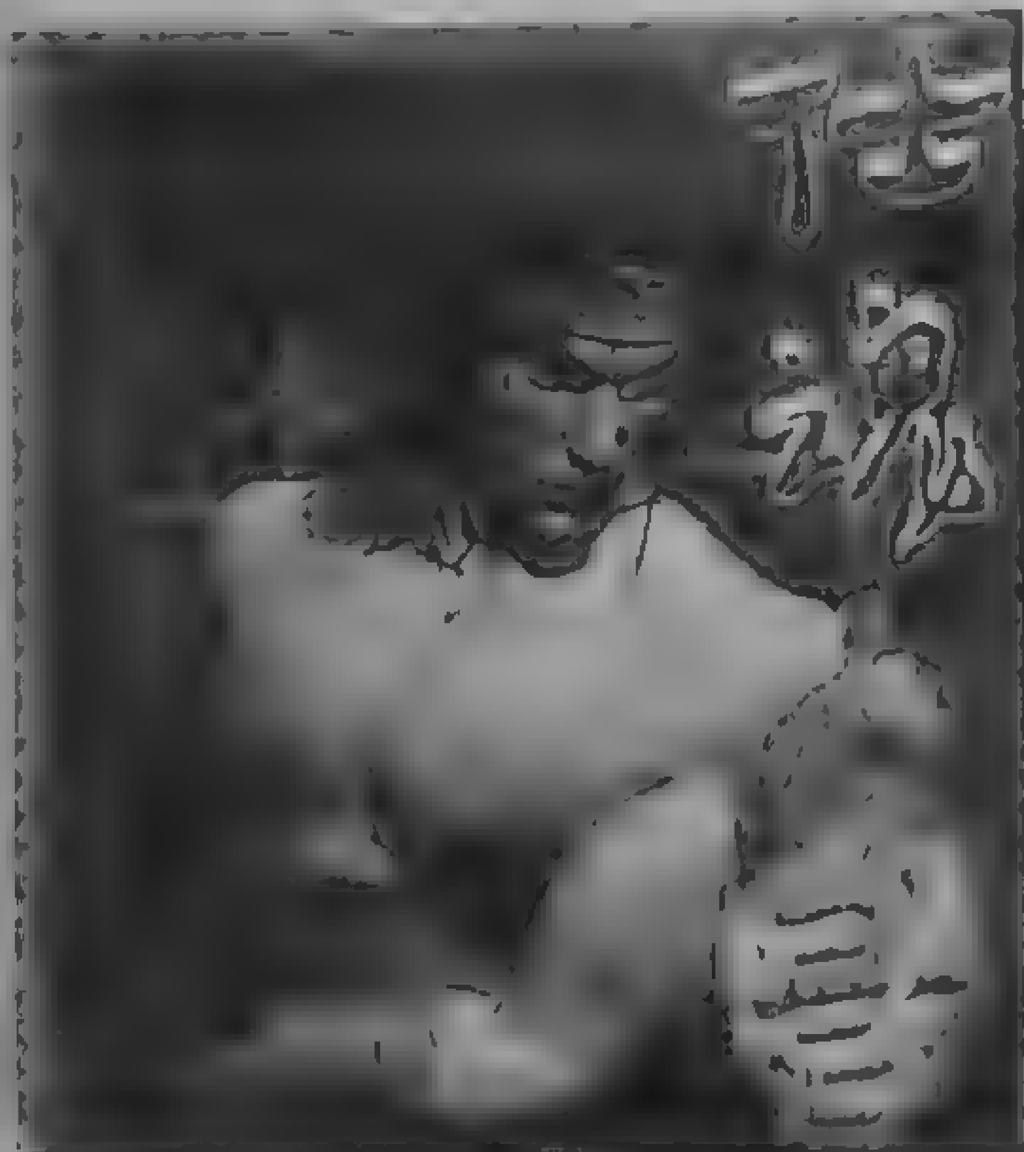
HIGH LIGHT

近来大容量的电脑RPG可真不少，从前些日子的《绝代双娇》到目前非常红火的《轩辕剑3》，再加上这款即将上市的《西风狂诗曲2：暴风雪》真可谓是群雄争霸、各领风骚。不过凭笔者的直觉，《西风狂诗曲2：暴风雪》的制作者也许能够笑到最后，毕竟好东西总是最后一个才出场。

文/枫茗轩工作室 今心 编辑/石子

游戏类型：角色扮演[RP]
制作公司：Softmax
上市时间：2000年春
期待程度：★★★★☆

这又是一款来自韩国的角色扮演游戏，与《西风狂诗曲》截然不同的是，无论在游戏概念还是场景设计上，它都像极了《暗黑破坏神》，只是游戏背景换成了古代韩国。

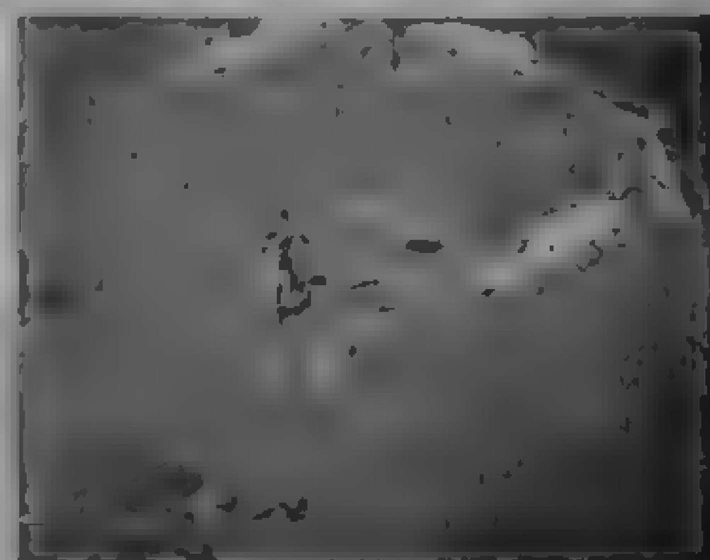


游戏从主角相依为命的母亲突然遭到绑架开始，当主角来到现场时，仅找到了一小块面具碎片，并从这些碎片中隐约感到了恐怖、邪恶的气息。此时，地上世界"人间"与地下世界"地狱"之间的明争暗斗早已如火如荼，主角"明"的母亲到底会不会遭到他们的毒手呢？从小在武士精神熏陶下长大的"明"，唯有强压内心的恐惧与不安，踏上拯救母亲的旅程。

在游戏中，玩家将协助"明"通过层层的考验，解决每个关卡内的谜题与事件，不断提升自己的能力，并且不放过一切稀有的宝物……当然，玩家的最终目的是要设法找到全部8个面具碎片，并最终救出母亲，击败隐藏在幕后的大魔头。

与同类的角色扮演游戏一样，《仕魂》的操控界面相当简便，玩家可以运用鼠标进行选择物品、调查、拾取以及攻击等动作。而且，游戏中还会出现多位NPC为玩家助阵。此外，玩家还可以借助符咒的力量克敌制胜，游戏中的符咒种类多达20种以上。这些符咒虽然消耗魔力，但得到的效果却绝对令人惊喜！例如，若玩家被敌人包围，就可以使用"出魂咒文符"唤来大环国[illegible]上来助战，也可以施放"位置变动"符咒[illegible]。只不过使用符咒打出敌人是无法得到任何经验值的。

《仕魂》渐层式的动作与华丽的场景设计也是游戏的特色之一。游戏的所有角色都根据原画来制作成三维人物模型，人物的动作也是经过动作捕捉技术（Motion Capture）完成的，故每个角色都刻划得栩栩如生。在游戏中，玩家还将见到一些韩国家喻户晓的妖怪，如地狱使者、处女鬼、头鬼等等。它们不仅有各自的攻击方式，人工智能也丝毫不见逊色。而游戏中的场景设计则完全参照韩国古代李氏王朝的建筑风格，不论是城墙、篱笆、古井等等，其美术上的表现可是相当出色的。





HIGH LIGHT!

《仕魂》这款游戏在韩国上市时已经获得相当大的成功，并且勇夺韩国游戏大会原稿组第一名。现在，台湾的华彩科技已经将其进行了汉化，估计大家在春节之后应该可以玩到这款韩国文化味强烈的角色扮演游戏了。

文/流星雨工作室　编辑/石子

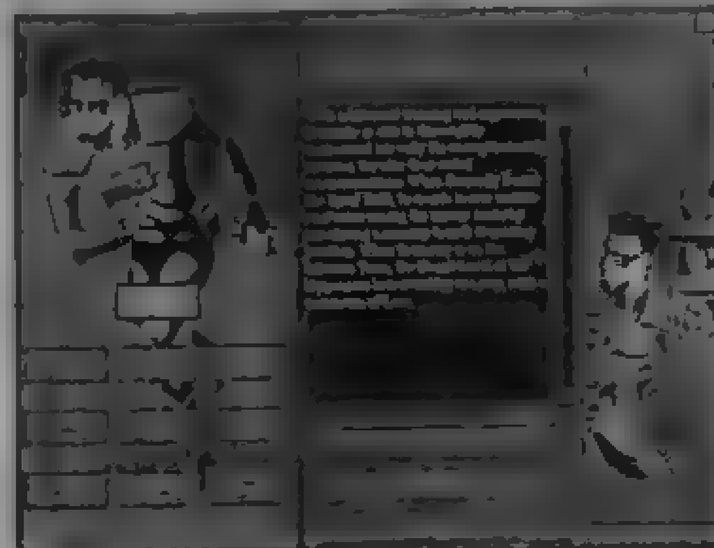
制作公司：圣教士
游戏类型：角色扮演［RP］
上市时间：2000年2月
期待程度：★★★★

Redstorm这几年一直成绩斐然，《彩虹六号》着实让他们风光了一把，但是现在却没了下文。正在笔者纳闷的时候，传出了他们的新游戏《监视》的消息。游戏虽然还处于开发阶段，但有关消息已经四散开来。



这是一个类似《X－Com》的回合制游戏。故事发生在未来的5至7年间，政府的干预和无能使得建造一个国际太空站（ISS）的计划搁浅了，但是一家由来自不同国家的科学家组成的公司仍在为此计划秘密地工作着。这使政府极为恼怒，企图派军队破坏整个工作计划，于是作为公司保卫部队首领的玩家出现了，这次的任务是调查游戏中的不同角色，然后指挥部队通过完成一系列任务揭露出一项大阴谋。游戏的设计者希望《监视》能够使广大的冒险和RPG迷们喜欢上其中的解迷和探险部分，而动作游戏爱好者会迷恋上各种不同的战斗任务。

游戏中的角色很多，并且拥有不同的国籍和身份。其中，Ian Archer是英国贵族，也曾是SAS的官员，现在却是整支队伍的灵魂人物；他的助手Lily Yu，是一个来自中国的军事家；队伍中最强壮的人外号"棕熊"，来自加拿大人；Rafael De Ariano是西班牙的拆弹专家；狙击手则是性感美丽的红发女郎Maya Knight；还有一位生于俄国的电子奇才Gennady Roschinko。这些人个个身怀绝技，性格迥异，不过在游戏初期，他们都只拥有10种技能中的一项，随着等级的提高才可升级为高手中的高手。这10种技能之间的关系如同一个树状分叉，有些则是获得另一种技能的前提条件。



游戏中角色的属性有3种，分别为：行动力（Action），即角色在一个回合中的行动次数，初期设定为3；主动性（Initiative），决定了角色行动的优先权；精神（Morale），表示着人物耐受力的极限值。另外，当角色目睹了一场悲惨或沉重的事件之后，他（她）会得到一定的"肾上腺素累计点"（adrenaline points），这将会提高他（她）的行动力，使角色能够在一轮中行动更多次。如果人物的行动力超过了精神极限，他就会以不同的方式发泄一番，例如"棕熊"会用枪狂扫一阵，而Lily则会躲藏起来。

《监视》的战役非常庞大，玩家将经过3个城市，每个城市包括3个故事，而每个故事则有25至30多个任务，因而总共有超过160个任务等着玩家去一一完成。任务开始前会有一些指引，告知玩家目标人物的背景和动机。此外，游戏提供了足够的自由度让玩家随心所欲地就某一个话题和别人交流。当调查进行到一定程度之后，玩家就可以执行任务了。游戏中有8种任务类型，分别是攻击、防守、摧毁建筑、侦察、搜索、偷窃、绑架和救援。游戏地图并不大，因为制作组认为过大的地图往往令玩家失去耐心。但这并不意味着游戏缺乏挑战性，相反，每个任务的战术要求都相当高。



HIGH LIGHT!

制作组强调了游戏的"易上手性"和"可重复游戏性"，虽然这仅仅只是"许诺"而已，但无论如何，那160个富有挑战性的任务也是值得期待的。

文/流星雨工作室　编辑/石子

游戏名称：Shadow Watch
制作公司：Red Storm Entertainment
游戏类型：策略［ST］
上市时间：2000年4月
期待程度：★★★★

FIFA 足球2000

[illegible]	95	91
音乐音效:	90	
操控	90	
[illegible]	85	
[illegible]	90	

■文/杨韬

EA Sports 每年至少出一款 FIFA 系列足球游戏已经是个传统了，从到 FIFA94 到 FIFA99，每次都给我们带来不同的感受。这次 FIFA2000 又给我们带来了什么？

FIFA 系列的一个特点就是越做越真实。当我开始刚玩 FIFA2000 时，真为屏幕上惟妙惟肖的人物表现而震惊；球员的发型和头发颜色的各不相同已不再值得感慨了，FIFA2000 更着力刻画了球员身上的细节，比如说面部的表情。在 FIFA2000 中，球员进球之后那骄傲（不是贬义词）的神情包管叫你过目不忘；而球星进球之后则还有一些不同，他们嘴里念念有词，是在说些什么呢？加上叠罗汉、擦射门靴等球场上常见的庆贺进球的方式，这些虚拟球员的表现简直与真人无异。球员的动作表情只是 FIFA2000 许多重要提高的一小部分，在对球员的特写中还有肌肉的纹理、球衣上的褶皱，甚至连球鞋鞋钉的排列方式都看得清清楚楚。

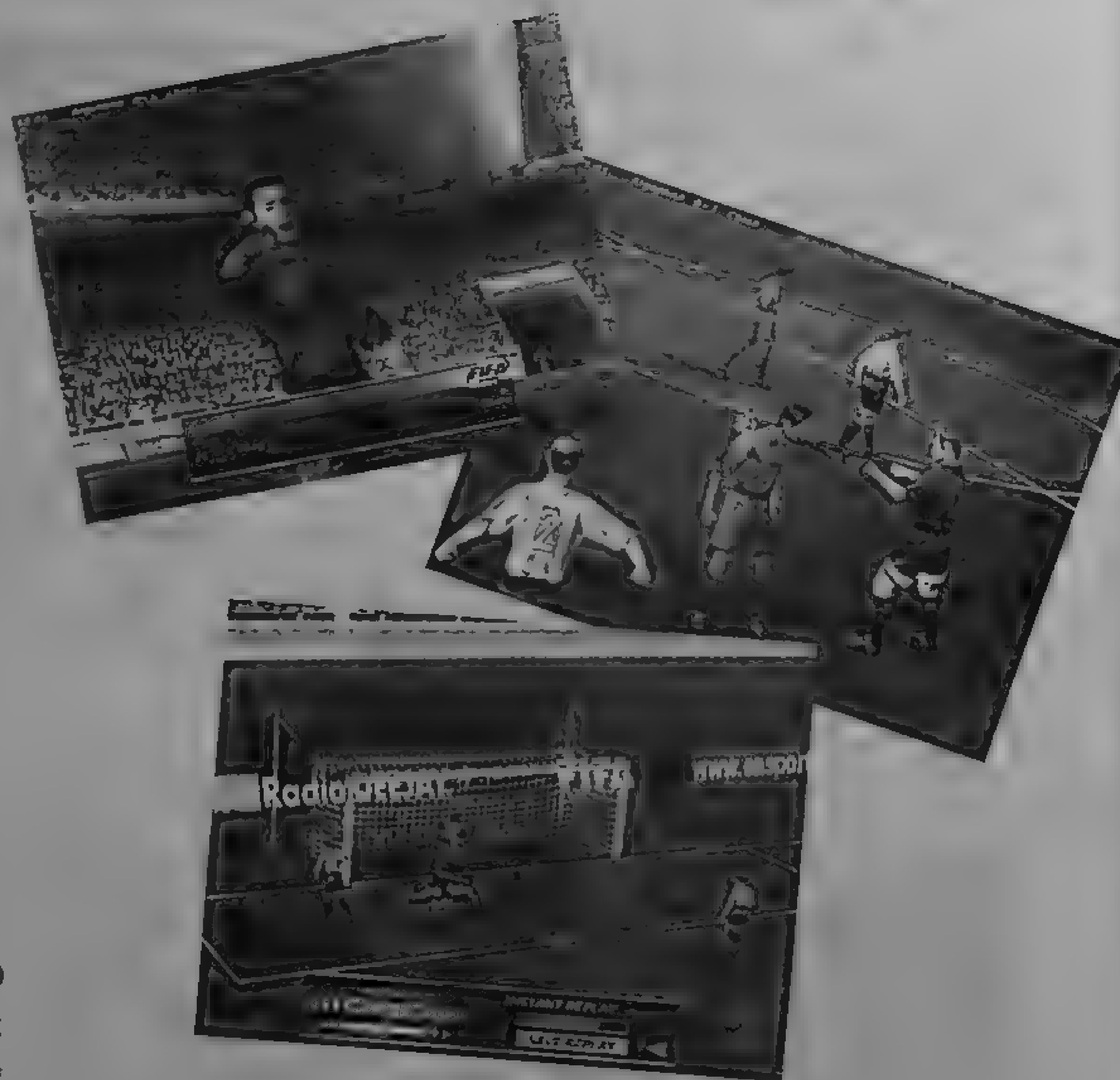


除了全面更新了球员的设计之外，FIFA2000 对比赛的环境描绘也做了很大调整。足球场不再是清一色的绿色，在经常被践踏的地方——如禁区里——草皮显示出与其它地方不同的颜色，有的是微微泛黄，有的则是不毛之地，而草皮的颜色也会随着球赛进行的季节变化而改变。FIFA2000 还把一些细节考虑得十分周到，比赛中的视角切换使我们可以清晰看到体育场外的高楼大厦和参天树木，而阳光照射的阴影则让人觉得层次感极强观众席上不再是花花的一片，我们可以分辨出每一个球迷，甚至连他手上的动作也看得清清楚楚。我开始真的相信了那句话：FIFA 系列是地球人能作出的最漂亮的足球游戏！

不知是从哪一代起，EA Sports 就开始请来职业足球明星，把他们的动作特征记录下来，运用电脑拟真技术使虚拟球员的动作与真人类似，这就是所谓的“动态捕捉”技术。在 FIFA2000 中照例请来了美国职业大联盟的球星进行动态捕捉，这使得 FIFA2000 中的球员无论是跑动、传球、晃动还是射门和扑救都与现实中的球员表现一般无二。有趣的是 EA Sports 在使 FIFA2000 的真实性更上一层楼的同时还把球场上常见的许多小动作也加了进来，比如当两人纠缠在一起时，失去重心的会拽住另一个的衣服以保持平衡；球员在被晃过之后会用手作出推拉之类的小动作，在球员争顶时的肘部压人动作更是司空见惯。这一切让我们不得不感叹，这哪是一个游戏，这完全就是一场真实足球比赛的现场直播

FIFA2000 将联赛部分扩充到了 18 个国家和地区，其中除了北美洲的美国职业大联盟，拉丁美洲的巴西和亚洲的韩国，其余的全部在欧洲，有西班牙、英格兰、德国、意大利、法国、苏格兰、瑞典、比利时、荷兰、挪威、丹麦、希腊、葡萄牙、土耳其和以色列。遗憾的是这次 EA Sports 又没有把中国的甲 A 联赛放入其中，如果想要看到中国联赛，只有等哪位球迷兼游迷在网上放个补丁了。虽说有点遗憾，但看看

国奥的表现和“假”A 的最后一轮，我们还是可以理解 EA Sports 的作法。



记得是在《世界杯 98》(World Cup 98) 中加入了一种怀旧模式——当你打穿游戏之后，就能够选择以前的某场世界杯的决赛进行游戏，当你选择年代较早的比赛时，画面会采用黑白胶片的形式显示，仿佛又回到了那个年代，让你感受到浓浓的怀旧情怀。在 FIFA2000 中保留了这一成功的模式，将 20 世纪的经典球队请进了 FIFA2000，这其中包括 72－74 的曼联，89－92 的巴塞罗那，还有贝利曾经效力过的宇宙队。怀旧的玩家还可以重温荷兰三剑客的风采，还有球王贝利的精湛技艺……于是乎我们可以请出不同时代的球星们，让他们同场竞技，看看 82 和 98 两支巴西队谁的实力更强。难道你不想比较一下到底里瓦尔多—罗纳尔多组成的矛更利，还是 90 世界杯上那支 5 场比赛一球不失的意大利混凝土盾牌更坚固？FIFA2000 会给你一个满意的答复！

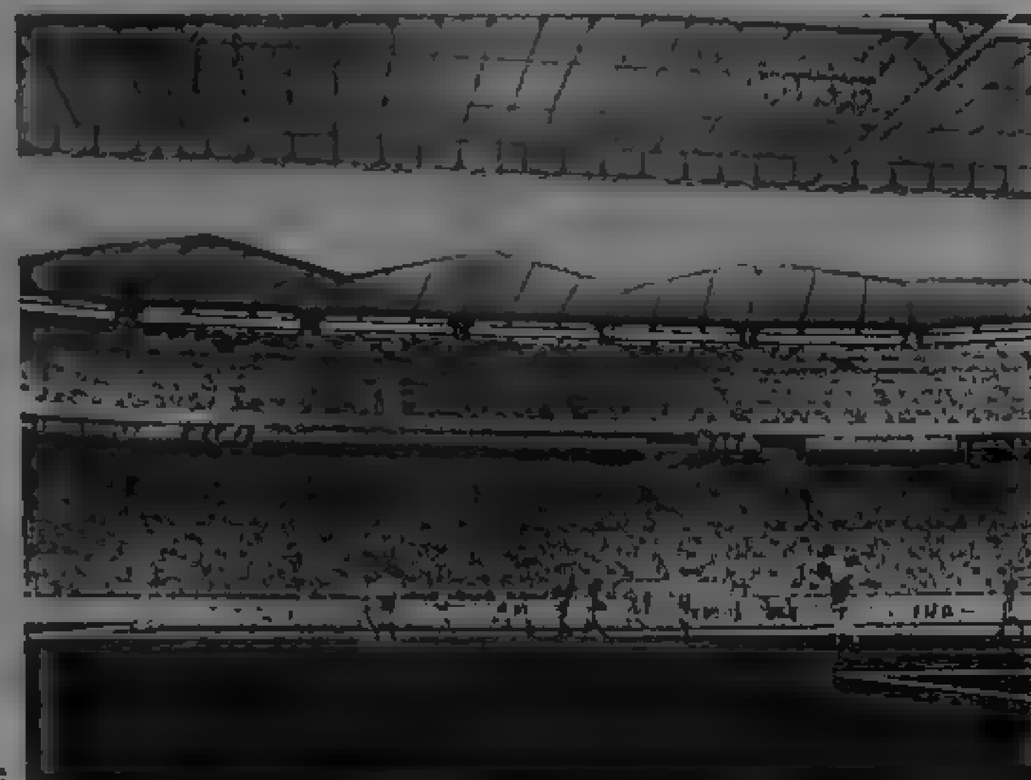
联赛是 FIFA2000 的重头戏，FIFA2000 中的赛程更接近于现实：各个



俱乐部不仅要打联赛，还有各种杯赛，于是一周双赛是常有的事，于是安排日程就显得很重要了。FIFA2000 还首次采用了升降级制度，虽然只限于欧洲五大联赛，但对于技术不好的玩家却仿佛敲了一下警钟——快点练技术吧，要不然带着一支顶级球队在乙级联赛中拼杀可是脸上无光喔。

丰富的解说词向来是 FIFA 系列的重头戏，每次玩 FIFA 系列游戏的时候我都把音箱开很大，就是为了游戏中那激情四射的解说（虽然不是全都能听懂，呵呵）。这次，EA Sports 请来了著名解说员 John Motson、Mark Lawrenson、Chris Waddle 为游戏配音。一共八万多条解说词，贯穿整场比赛，为游戏增色不少。

游戏的主题音乐 "It' s Only Us" 是由罗比·威廉姆斯（Robble Williams）作词作曲的，我在试听之后觉得很不错，而且在这首歌的 MTV 中也将包括 FIFA2000 的精彩游戏片段。这是国外游戏的常用作法，一首精彩的主题歌往往会使游戏增色不少，比如说《心跳回忆》中的“心跳纪念品”，还有《最终幻想Ⅷ》中的“Eyes On Me”等等。



在网络发达的今天，多人游戏自然是不能少的，FIFA2000提供了完善的多人对战功能，除了支持两个人之间通过调制解调器／串口连线较量，还有局域网中的20人连线，除了门将，每个人控制一个队员分成两队进行较量，想想那会是怎样的一种盛况啊！

说完优点之后就应该说缺点了。没有助理裁判只是小事，我能够忍受，在FIFA2000中最让人烦的就是场上队员间不断的回传、横传，一次又一次地贻误战机，难道这就是美国人对足球的理解吗？不知各位是否玩过PS上的"实况足球"系列的Ⅱ、Ⅲ、Ⅳ代，那里面球员的意识真是让人拍案叫绝，那里面有一个叫"妙传"的设定，用它传球时球员会考虑到队友的跑位以及后卫的站位情况，而前锋也会选择最佳的跑位路线，我想说的是，只有这样才能打出精彩的配合，只有这样才能创造出经典的入球，这才是足球的魅力所在。而FIFA2000中的［Q］键则根本无法与之相比。难怪玩"实况足球"系列的人越来越多，如此下去，只怕FIFA系列的市场会渐渐失去，直到……

然而无论如何，以写实、动感为招牌的FIFA2000终究是一款不错的足球游戏，球迷玩家们可不要错过！

编辑笔记：

恍惚间还记得多年以前用软盘安装在386上的FIFA94的模样，当时就为它超常的精美画面及细致的球员表现所倾倒。年复一年地看着FIFA系列越来越"写真"，现在球员可以受伤，借助"雷达"可显示整个球场状况，传球时可借助指示了解画面外的接球的队员方位……一切都变得体贴了，但耳边却越来越多地听到人们谈论FIFA系列"最适合外行球迷玩家"的论调。OK，毕竟自己并非球迷玩家，因此更多地容易被外在的东西所吸引。好在本期还有一篇内行球迷玩家所写的足球游戏对比报告，希望能藉此与大家一起探讨足球游戏的理想目标。

编辑／游骑兵

英文名称：FIFA 2000
出品公司：EA Sports
国内发行：电子艺界
发行版本：1 CD / WIN9X
类　　型：运动［SP］
最低配置：P166／16MB、4速光驱
推荐配置：－
3D加速卡：D3D/Glide/软件模拟
多人游戏：支持
控　　制：鼠标＋键盘
出品日期：1999.10
官方网站：www.easports.com

特勤机甲队Ⅲ

项目	分数	总分
图像表现	85	91
音乐音效	80	
操　　控	90	
创　　新	100	
策略性	100	

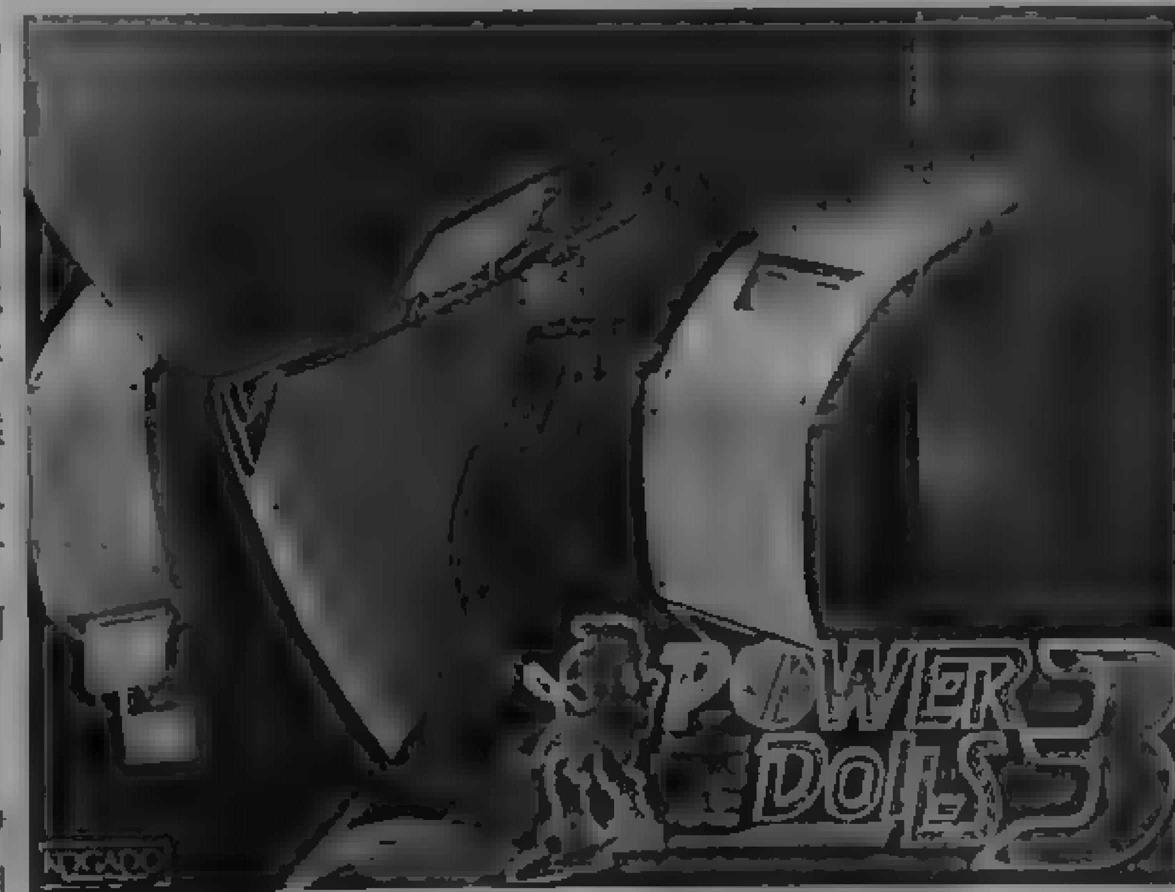
■文／黑鹰

残酷的战争、冰冷的机甲与柔美的女子。这种强烈的反差，也许就是无数痴迷于"特勤机甲队"的玩家心底最痛的末梢。相信如我一样的你，之所以彻夜不眠地执行着一个又一个任务，精心呵护着这群冰冷的、虚幻的、精干的、可爱的战斗天使，愿望，则是希望她们能早日完成任务，重返平和美丽的生活。

尽管再次与她们相聚的前提是再次的战争爆发，但时隔多年之后，因欧姆尼政府与地球新移民在欧姆尼星球上聚居组成的萨费尔特共和国之间燃起战火，第三代的特勤机甲队重新组建之时，我仍忍不住有些雀跃。唉，这种矛盾的心情啊……

距离上一次欧姆尼战争100年后，再次重组的特勤机甲队拥有了全新的面孔，从这25位不同民族、性格和家世的女子脸上，我们还依稀能够看到昔日那些机甲女将的影子。每个队员的初始能力都各有特点，而一些初始技能更是难以改变的，比如有些擅长侦察和通讯，有些擅长工兵技能，有些则长于隐蔽。在战斗初期，你所能指挥的队员能力并不尽如人意，所能调度的机甲和装备也非常有限，因此应根据队员能力和机甲特点加以配备

在不断参加战斗之后，队员除了可以获得相应的经验值从而获得提升军衔的机会之外，其基本的战斗能力如行动力AP、对地攻击AG、对空攻击AA等都会随相应技能的运用而有显著提升。在进行战斗编队时，官衔最高的队员将担当小队的队长，如果队长的各种战斗能力值较高，那么整个小队的战斗力都会有相应的增强。因此每次战斗结束，都应该及时进行人事调整，

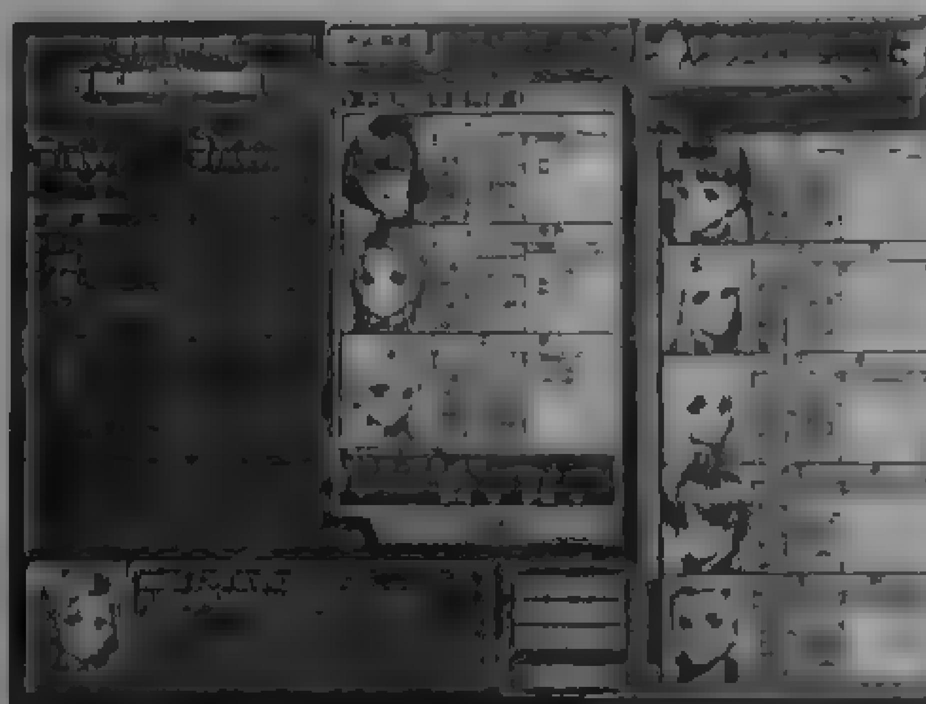


把能力较高又有提升军衔机会的队员升职，从而保证每个战斗小队都能获得最有能力的领队，从而发挥最大的战斗力。其实，对于陆战部队和空中部队来说，有意识地培养几个顶尖高手，让她们多多参战，使对地能力和对空能力都成长到极至，在某些限制参战人数的任务中你就会有以一当十的精兵强将了。

在《特勤机甲队Ⅲ》中，你可以运用战斗型（X5装甲步兵、X5＋装甲步兵、X5S装甲步兵）、侦察型（X5R装甲侦察步兵、X5RR装甲侦察步兵）和格斗型（X5C装甲攻击步兵、X5＋C装甲攻击步兵）三大类机甲。战斗型机甲可以在双臂位置装备大威力、长射程的火炮和导弹，同时拥有较多的装备挂架，可携带充足的弹药和特种装备，这是战斗主力；格斗型机甲无法在手臂上装备火炮或导弹，装备挂架也较少。但他主要利用一只粗壮的手臂与敌人肉搏，在初期没有强力远程火力的时候，对付坦克、导弹车以至敌方机甲往往能发挥奇效；侦察型机甲只能在一只手臂上装备火炮或导弹，它的强力侦察设备还可以使他获得长程侦察范围，避免整个战队陷入敌方的火力圈中，这是每个战斗小队不可或缺的一员。

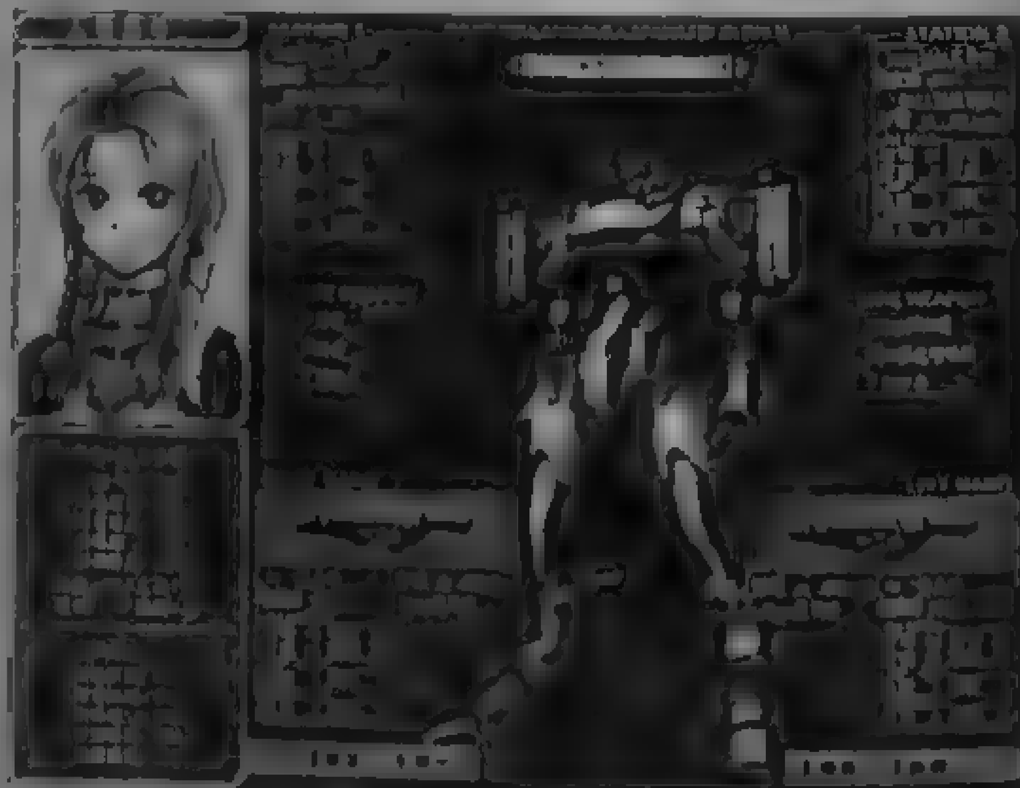
空中支援部队和陆地支援部队虽然不是整个战斗的主角，但她们也担负着空中运输、空中防卫和火力支援的使命。陆战机甲能否安全抵达战区，空中支援部队至关重要，而陆地支援部队的密集炮火对于战斗来说有时也是非常重要的。

既然是特种任务大队（DoLLS，Detachment of Limited Line Service，即执行特殊任务的派遣队），当然少不了各式特种装备。功能各异的武器和弹药就不提了，战斗中你还少不了运用定时高爆炸药摧毁建筑桥梁，装备被动传感器避开敌人的埋伏，还可以发射探测器探知前方复杂区域的敌情。巧妙运用这些装备，不仅可以有效地减少损失，有些特殊装备的运用技巧甚至还是战斗胜利的必须。



整个战斗期间采用即时回合制。注意战斗画面下方人物窗口中那个播放键，当它按下时，整个行动和战斗实时地进行，时间会不断流逝，敌人会与你的部队一同在战场上实时行动。想必玩过了那么多即时策略游戏的你是不会对此感到陌生的。而与其它即时策略游戏不同的是，《特勤机甲队Ⅲ》的许多任务往往都有相当严格的时间限制，常常是因为某个机甲由于远离撤离点无法及时赶到而使任务告败。在战场上，敌我双方的感应范围也往往会因视线受地形死角限制、建筑遮挡、林区遮掩而产生盲区，时常是拐过一个墙角，才发现几乎与守在那儿的敌方机甲撞个满怀，而同时暴露了方位的我方机甲立即就遭到不知从哪儿射来的导弹、炮弹（因为借助这个发现我们的敌方机甲的眼睛，所有的敌军都知道了目标位置）。为此每个战斗小队中必需派遣侦察机甲与战斗机甲一起步步为营，同时细致地规划攻击路线，将可能存在的威胁都在计划中考虑到。而在险要位置埋伏设防也在战斗中成为狙击敌方援兵的重要战术。

机甲战士的行动方式[illegible]有讲究[illegible]高速移动可快速抵达目的地，但[illegible]行动力消耗较多；普通移动可以较低速地抵达目的地，且行动力消耗比较[illegible]这两种移动方式对周围环境的侦察能力较弱，容易中了敌人的埋伏，[illegible]警戒移动则使机甲战士[illegible]边尽可能地探测周围环境，边慢慢前进。在战斗策略安排方面，你可以指定全队统一行动或单独队员行动，另外还可以设定自动开火、自动补充弹药、自动调整射击位置。为了周密地安排，同时不浪费有限的任务时间，这时你可以按停止键暂停时间的流逝，检视整个队伍的位置和状态，然后指定特定队员执行所需的工作，安排妥当之后再按下播放键开始行动。当然，如果你眼疾手快，也可以如通常的即时策略游戏一样运作[illegible]当有情况发生时，如部下发现敌方目标，游戏会自动暂停并把视角转换到该名队员那里，使你可以立即处理最新的突发情况。当你选定处理方式之后，游戏又自动恢复实时推进的状态。巧妙地将回合制策略游戏中的战术特性与即时策略游戏的紧张刺激结合在一起，这可以称得上是《特勤机甲队Ⅲ》最迷人的游戏特色。



游戏的任务类型非常丰富，破坏、调查、阻击、营救，可以说每一场任务都不会有重复感，而你和部下所面临的挑战也各不相同。有些任务会限制参战队员，因而人力和弹药是战前组队必须考虑的；有些任务地形复杂，侦察设备就成为必须；有些任务敌方战力强大，除非你是真正的策略高手，否则就只能集中精力完成任务目标再火速撤[illegible]可让多地接受战斗锻炼，[illegible]放弃断桥阻敌这样的[illegible]全歼援敌。看着[illegible]长，我也仿佛真的[illegible]之中

游戏中[illegible]全程语音和任务中的行动动画[illegible]一定会令喜爱这一系列的老玩家分外惊喜。而[illegible]美工更使得《特勤机甲队Ⅲ》拥有极为绚丽的画面表现，其人物、机甲和装备的绘制几乎达到了平面美工的顶点。不过以日式游戏的传统来说，图像引擎的技术水平普遍都比较低，在这方面《特勤机甲队Ⅲ》也存在一定的缺憾。然而纵观整个作品，其内在的游戏设定拥有相当高的水平，因而整个游戏性也非常之高。如果你是回合制或即时制策略游戏的高手，你怎能拒绝与这些美丽的精灵一同迎接这前所未有的挑战？

编辑/游骑兵

英文名称 Power DoLLS 3
出品公司 KOGADO
汉化公司：大众软件
国内发行 大众软件
发行版本：1 CD / WIN9X
类　　型：策略［ST］
最低配置：P133/32MB、声卡、8 速光驱
推荐配置：－
3D 加速卡 不支持
多人游戏 不支持
控　　制：鼠标
出品日期：1999.2/2000.1

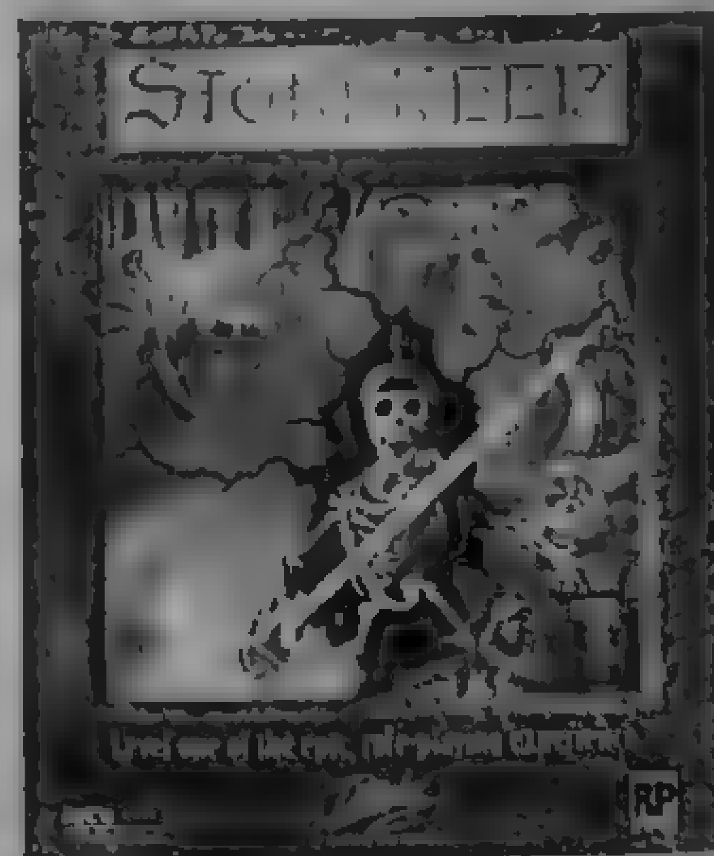
RPG极品合集

■文/梁华栋

能够一次纵览整个电脑角色扮演游戏的沿革风貌，并且将其发展史上最重要的作品一次收齐，这对每一个 RPG 爱好者来说仿佛都只能是个梦想。而对于这家以"By Gamers, For Gamers."为口号的 Interplay 公司来说，能够在这时推出集结有 12 款电脑游戏史上最辉煌的角色扮演游戏大作之《RPG 极品合集》(The Ultimate RPG Archives)，其排除万难实现理想的勇气实在令人感动。那么现在，就让我们看看这些最早甚至要源自个人电脑石器时代的角色扮演游戏吧！



魔石堡
Stonekeep



这款最早于 1995 年出品的主视角动作角色扮演游戏，可以称得上是当年期待许久才正式露面的大作。《魔石堡》是《石堡传奇》(The Legend of Stonekeep)故事的第二部分，主角 Drake 童年时生活在平和的魔石堡中，然而邪恶的 Shadowking 突然出现，城堡中的其他人都未能幸免于难，只有 Drake 在随即赶到的家神人的保护下得以逃脱。十年后，成年的 Drake 重返魔石堡的遗迹，这里已变成一个深不见底的深谷。大地的守护神 Thera 引导着 Drake 进入地牢，你将扮演 Drake，打败 Shadowking，并将沉入大地深处的魔石堡重新升起。

这款游戏拥有丰富悬疑的背景故事，而游戏中的主视角实时战斗系统、完备的旅程日记和自动地图功能、详细的角色属性设定及魔法设定等等都使得它在当时传统的角色扮演游戏设定中显得格外突出。

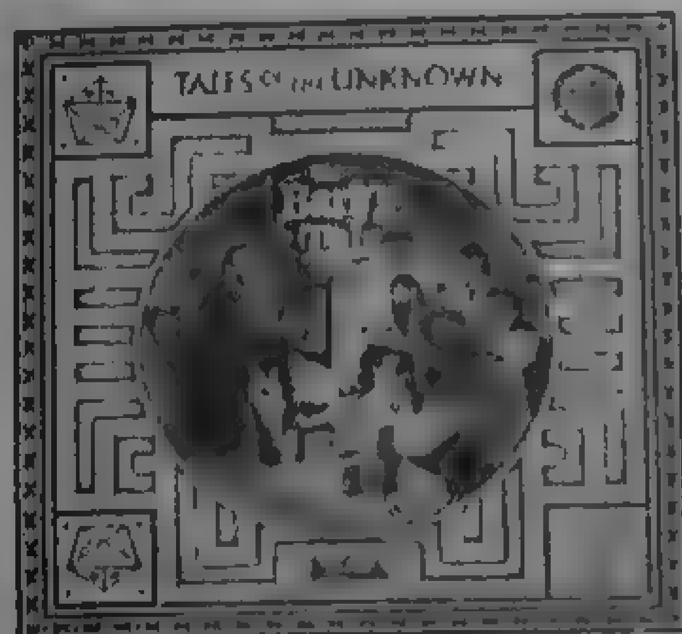
在 RPG12 经典合集中的第一张 CD 就是《魔石堡》，这是 1997 年更新完备的 1.2 版。尽管这个游戏原本是用于 DOS 保护模式下的，但在 WIN95/98 中完全可以正常安装和运行。

冰城传奇
The Bard's Tale

这是多么令人怀念的一个名字啊！最早于 1985 年出品的这一经典系列的第一部《未知的传奇》(Tales of the unknown)，故事发生在 Skara Brae 城。由于受到邪恶的巫师 Mangar 的威胁，行侠仗义的你将率领一群冒险者前去击败 Mangar，以恢复 Skara Brae 的平和。

游戏中你需要指挥这些冒险者不断提高魔法、战斗、潜行等方面的能力，同时在 Skara Brae 城周围还有许多城堡、地牢，其中的宝物装备也绝对值得冒险者们前去。

这是早期多角色组队 RPG 的典范之一。开始你需要在冒险者工会招募和组成冒险队伍，不同种族和职业的角色将带来不同的能力特点，只有集合各种职业之长，方能有效地对付各种敌人。角色的属性设定及升级系统非常周密，战斗采用回合制，以菜单指令指挥队员作出各种攻击或防守







动作。队伍在战斗时还有前排后排之分，前排的3名队员可以使用刀剑等进行物理攻击，后排的3名队员则只能使用魔法攻击。在选定好战斗方式后战斗开始，敌我双方谁先出招则是由角色的敏捷度来决定的。战斗结束后，财宝和经验值将平均分配给队伍中的生还者。游戏中其它比较特别的地方还包括可以召唤或吸收怪物作为队伍中的特别队员，队伍中的成员之间可以格杀，而队员也会渐渐地变为邪恶的人物。

至于魔法系统，仅施法者就有Conjurer、Magician、Sorcerer和Wizard之分，他们有各自独特的魔法派系，各派系都有多达7级的法术种类，当施法者在级别升高之后还可以转职。当施法者升级之后，他们就可以花金币学习更高级的法术。

游戏采用了真实时间制，在各处历险的时间都会流逝，白天和夜里行动是很不方便的，怪物也更喜欢在这个时候出没，对于魔法师来说就更糟糕，因为他们的魔法力只有当他们处在城市中的白天时才能逐渐恢复（一些特殊地点也可恢复魔法力）

吟游诗人（Bard）是比较特殊的角色，他们可以弹奏乐器，在战斗中或平时的游历中产生魔法影响。每个吟游诗人都可以随着级别的提升而学会更多的曲子，不同的曲子带有不同的魔法功效。弹唱之后，这些吟游诗人是需要到附近的酒店喝一杯以助歌兴的

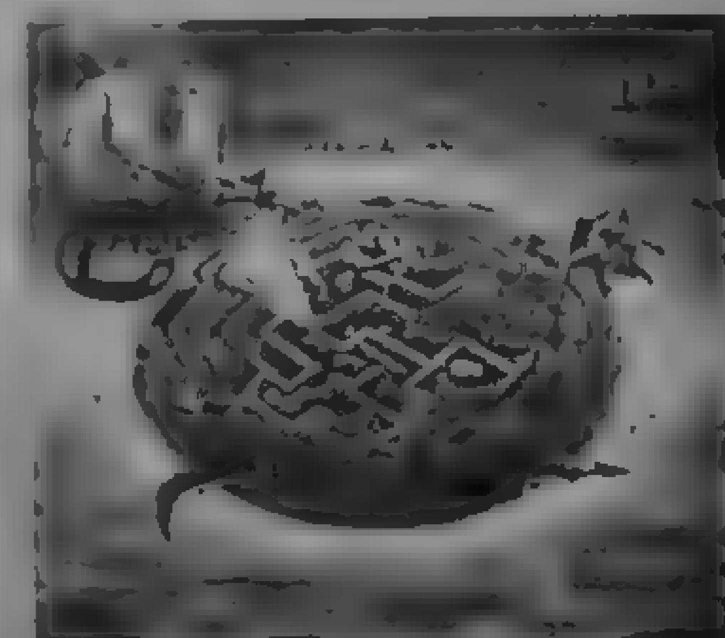
游戏中可使用的物品和武器相当丰富，比如在地牢中用于照明的火把和油灯，各种攻击力的刀剑锤斧，还有防护力各异的护具，当然，还有吟游诗人使用的各种乐器。

在“冰城传奇”系列的第一部《未知的传奇》获得成功后，第二部《命运骑士》(The Destiny Knight)接着推出。在击败了邪恶的巫师Mangar并恢复了Skara Brae的平和之后，好日子并未持续多久。这一次，一个比Mangar更加邪恶的力量侵入了整个王国的所有角落。在邪恶的大巫师Lagoth Zanta的指使下，从邻近王国Lestradae派来的雇佣军入侵了王国的首都Tangramayne，并将维护了王国700年和平生活的“命运权杖”(Destiny Wand)掳去。命运权杖被分解成七块，分别放置于七个不同的地方。你的使命，就是找回权杖并击败邪恶的大巫师Lagoth Zanta，从而拯救这个王国。

Skara Brae城真是多灾多难。这一次，在一代游戏中被一群冒险者击败的邪恶巫师Mangar的师傅，The Mad God Tarjan，带着疯狂的复仇心理再次到来。在“冰城传奇”系列的第三部《宿命盗贼》(The Thief of Fate)中，你的冒险队伍需要游离7个次元[illegible]，找到Skara Brae[illegible]，[illegible]Tarjan。

“冰城传奇”系列，以其新颖的设定[illegible]，并且其后两代作品可以直接导入前代的人物存档文件并保留人物的各种能力，这个特点的设定也在当时[illegible]，但不知是什么原因，这一系列游戏在第三集之后就停止了继续发展，只留下这昔日的传奇供人追忆了。

冰城传奇构建器
The Bard's Tale Construction Set



如果你是“冰城传奇”系列的痴迷玩家，而且在三部曲之后还意犹未尽，那么由Interplay于1991年推出的这个构建器也许就是你需要的

这个构建器可以修改原来的三部曲游戏中的物品、魔法、怪物和地图，修改之后还可以使用内建的工具直接测试新设计的地牢，或者导入你自己绘制的图片

巨龙之战
Dragon Wars

这部由Interplay于1989年推出的RPG采用了与“冰城传奇”系列非常类似的游戏设定。你需要组成一个冒险队伍，穿行于Dilmun这片魔法之地，提升自己队伍的能力，最终对付魔头Namtar。这个故事似乎已经显得有些老套了，不过对于喜爱“冰城传奇”系列的玩家来说，能在熟



悉的游戏环境中换个不同的任务也是一种享受。

荒野游侠
Wasteland

看到这个游戏的英文名，你是不是想起什么？没错，这就是著名的“异尘余生”(Fallout)系列的前身。《荒野游侠》出品于1986年，故事讲述了由于冷战期间美苏爆发核子战争，整个世界沦为一片荒漠。幸存的人们在这片废土上勉强生存。你作为沙漠游骑兵(Desert Ranger)的一员，带领自己的小队奉命前去调查沙漠中的一系列事件，最终你会发现整个事件的内在线索。



怎么样，是不是与“异尘余生”系列几乎一模一样呢？尽管这时的游戏画面非常简陋，但关于角色的各种属性和技能设定却一点也不输于“异尘余生”系列。如果你是“异尘余生”系列的狂热爱好者，那么不妨在这里探寻一番同一个游戏制作人的创作之源。

地下创世纪
Ultima Underworld

《地下创世纪》是由LookingGlass制作，Origin Systems发行的一部主视角角色扮演游戏。它在PRG世界中率先成功地运用了主视角动作游戏的战斗和行动设定，使得角色扮演游戏的过程变得更加紧张激烈，而探索的真实感受也获得了前所未有的提高。

《冥河深渊》(The Stygian Abyss)是这一系列的第一部作品，最早于1992年推出。它运用了“创世纪”系列惯有的传统，勾画了现实中的你因为梦境的呼唤而来到虚幻的不列颠尼亚世界，不过这一次不是不列颠王需要你，你的使命是深入冥河地牢，救回被怪物掳去的王室的女儿Arial，借此证明自己的圣者的荣耀。

《迷宫世界》(Labyrinth of Worlds)为“地下创世纪”系列的第二部，于1992年晚些时候推出推出。故事讲述的是不列颠王为不列颠城终于摆脱了守护者的破坏开始了重建而召开庆祝宴会，圣者也应邀前往。然而第二天，王城竟被神秘的球形外壳包围，你的使命，则是冲出困围解救不列颠王。

这一系列的游戏与著名的“创世纪”系列的故事线稍有关联，但也只是名称上如此，在情节上基本属于外传的形式。在当时主视角实时模式方兴未艾之时，这一系列的角色扮演游戏及时地运用了最新的游戏设计理念，因而大获成功。

这第二张CD上都是些古老的磁盘版的游戏，主要运行于DOS模式。不过除了“地下创世纪”之外，其它都可以在WIN95/98下正常运行，而且游戏中也支持鼠标操作。至于“地下创世纪”系列，由于需要EMS内存，所以最好在CONFIG.SYS中加上EMM386.EXE这个驱动程序。

我在试用中发现，光盘上新制作的安装程序无法正常地将选定的游戏安装到硬盘上，我只能手动将特定游戏的目录拷贝到硬盘，然后将硬盘上该目录中文件的只读属性全部取消，接着运行SETUP之类的设定程序选择显示卡(一般可选EGA、VGA这类标准卡)、是否使用鼠标等，这样才能正常运行。

另外，这些老游戏还保存有当年的磁盘反拷贝保护的设定，游戏中会问你一些记载在原版手册上的密码核对问题，这些问题的答案可以在光盘中的MANUALS目录中对应游戏的PDF手册中找到。





还有就是游戏运行速度问题。如果你碰到游戏在你的PC上运行太快或运行中出错，那可能是现在的PC速度太快的缘故。你可以在游戏目录中创建一个BAT文件，其中写上诸如：

moslo /20.5 c:\mygames\game.com

这样的内容，moslo是目录中一个降速运行的软件，其后的/20.5表示以当前PC的20.5%的速度运行后面指定的程序，请视你的PC速度而调整。至于c:\mygames\game.com则可以替换为你的安装目录及游戏的主执行文件。

魔法门:席恩世界
Might& Magic: World of Xeen

对于"魔法门"系列角色扮演游戏及其衍生的"英雄无敌"系列，想必各位已经很熟悉了 从序列上来看，New World Computing 于1993年推出的〈[illegible]〉包含了彼此独立又互有联系的《魔法门Ⅳ星云世界》(Clouds of Xeen)和《魔法门Ⅴ黑暗魔君大反扑》(Darkside of Xeen)这两部游戏。这两部游戏原本是先后独立发行，它们可以独立安装使用，也可由后者在安装时与前者合并为《席恩世界》，最终完成两个独立游戏中无法解决的一些难题





[illegible]的故事讲述了在《[illegible]Ⅲ》中[illegible]的[illegible]顿和克拉克先后来到[illegible]，[illegible]目的是借助行星[illegible]的能量能够重返他的世界，而席恩的[illegible]是毁灭根本不在他考虑的范围内 作为[illegible]行侠仗义的冒险者，你和你的[illegible]伙伴[illegible]将在席恩的冒险旅途中[illegible]的事件内幕，最终帮助克拉克与[illegible]进行决战，两人同归于尽，席恩大陆也因此平安无事了

"魔法门"系列一贯采用多角色组队及回合制战斗模式，拥有与主线任务有千丝万缕的联系的丰富的支线任务，加上丰富的物品、魔法设定，写实的自然化的外景环境，因而成为 RPG 玩家非常喜爱的经典之作。这一部融合了两代游戏的《席恩世界》更创下了电脑游戏史上前所未有的组合游戏先例，使得整体游戏规模异常宏大

这里发行的双 CD 版本除了保持原有磁盘版游戏的风貌之外，还特别增加的情节对话的语音 CD 音轨，可以说是一套典藏豪华版。这套游戏运行于 DOS 模式下，在视窗环境下可以正常安装，但由于游戏对常规内存的容量要求较高，因此可能需要进入 DOS 提示符状态才能运行

巫术黄金版
Wizardy Gold

自1981年9月"巫术"推出以来，这款首创的主视角 RPG 一直是这类游戏的重头之作。在"巫术"系列发表15周年之际，Sir－Tech 公司以《巫术Ⅶ》为蓝本于1996年推出了《巫术黄金版》，这个版本的《巫术Ⅶ》带有全程语音，同时在游戏中预设了一些角色，供普通玩者入门时选用。借助视窗环境的便利，玩者可以较方便地在线调出手册查询，或者查看游戏提示信息，当然还可以随意存档取档。在游戏安装 CD 中还包括有附赠的"巫术"的视窗配音方案、屏幕保护程序



及墙纸等，可以说这是目前为止"巫术"系列最豪华的版本

改成 Windows 版后的《巫术Ⅶ》在安装运行时都非常方便，不过相对于 DOS 版的全屏画面而言，现在游戏时就只能看着带 Windows 窗口的游戏画面，这多少有些别扭

在当今讲究高分辨率和 3D 效果的游戏时代，进入这些画面稍显粗糙但却充满了发现和探索乐趣的幻想世界，不由得令人为电脑游戏技术的飞速发展、游戏设计理念转变以及昔日创造的这些巅峰作品而不胜感慨

编辑/游骑兵

英文名称:TheUltimate RPG Archives
出品公司:Interplay
国内发行:第3波
发行版本:5 CD/WIN3X、WIN9X、DOS
类　　型:角色扮演[RP]
[illegible]:－
推荐配置:－
3D 加速卡:不支持
多人游戏:不支持
控　　制:鼠标+键盘
出品日期:1998.4

三国新编——

武士魂之适者生存

图像表现: 82	82
音乐音效: 89	
操　　控: 85	
创　　新: 75	
策 略 性: 80	

■文/乌溜溜

刚看到这个游戏的时候，笔者第一个反应就是:"《魔兽争霸》外传！?"一样花花绿绿的人物造型，一样有棱有角又怪模怪样的建筑，一样的淘金热，一样的称霸四方……这一切实在是太熟悉了。自从玩爆了《魔兽争霸Ⅱ》以来，笔者已经很久没见到类似游戏了。此次真是意外收获。



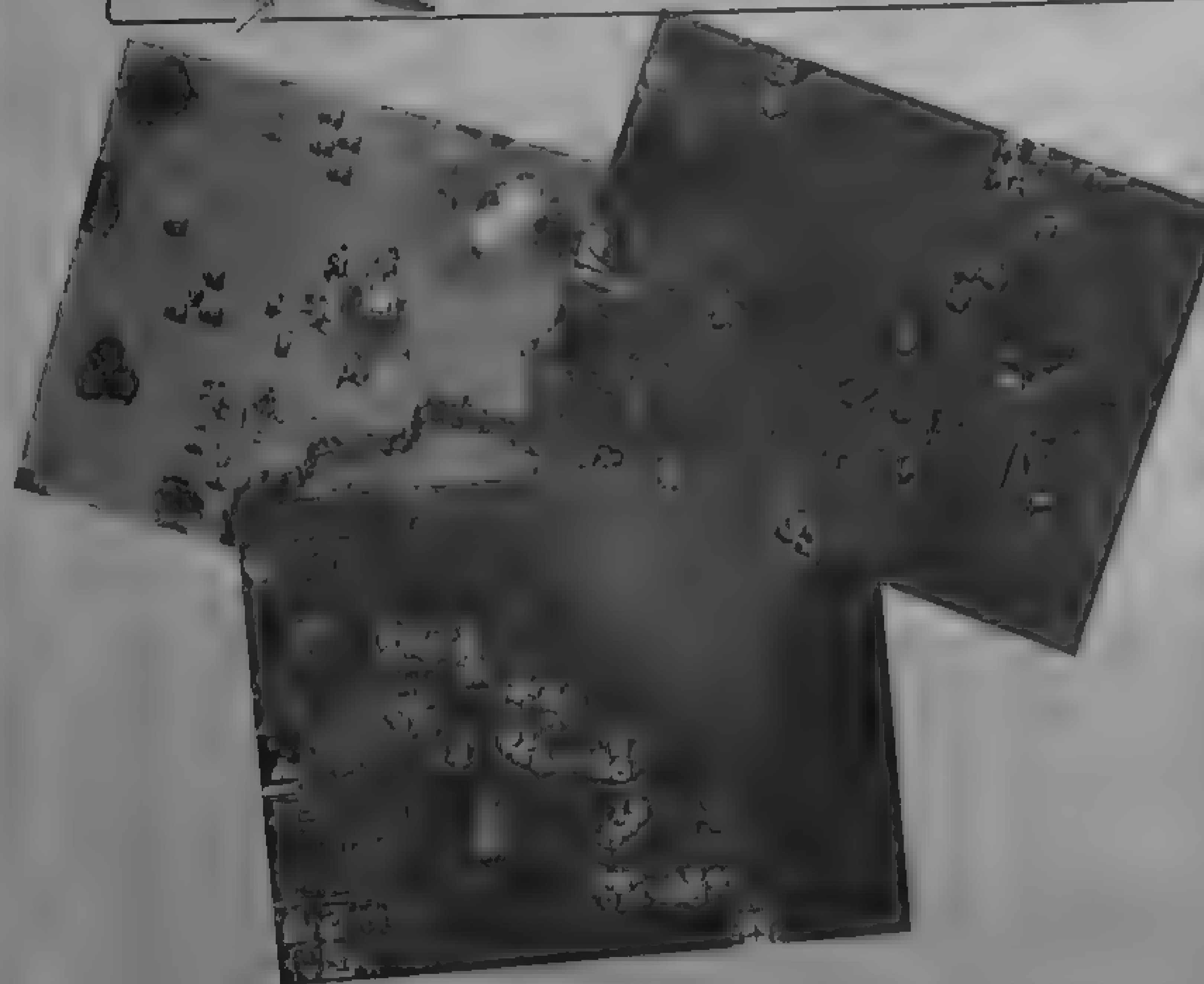
不过，玩过之后才发现，这款出自韩国人之手的即时策略游戏，比《魔兽争霸》更贴近我们的世界，也更亲切有趣。游戏中的三国，即是由我们的祖先唐朝，韩国祖先高丽和日本的大和民族组成的，因此，人物造型和建筑物都极具东方文化底蕴，如手持青龙偃月刀的大唐将领、身穿民族服装的高丽女射手、斜插腰刀的日本武士和一身黑装束的忍者等等。值得一提的是，大唐的僧侣可以召唤僵尸御敌，而那僵尸却是一身清官装扮，行动跌跌撞撞，颇为好笑！

在操控方面，《武士魂》可以说是集各家之长，涨自己威风。就目前的游戏制作水平来讲，韩国人学样的本领是蛮高强的，而且还是青出于蓝，更上层楼。与《魔兽争霸》及《帝国时代》类似，游戏中的农民也是多面手，不但会建造房舍还会挖矿和采集粮食。所不同的是，粮食的生产无须浪费木材和金钱，在广大的土地上，会自然生长着许多食物，夏天有麦子，冬天有红薯，玩家只要派农民去收割就行了。当一茬粮食被收割完毕后，这片田地并不会就此荒废，它们会一茬接一茬地再生下去。比较有趣的一个设计是，游戏中的采矿厂需要玩家自己建造，并会在矿脉枯竭时坍塌掉，为了抢夺资源，玩家可以派农民进入敌人的采矿厂偷金子，不过，要是碰到小气的敌人，他会把矿厂的大门关起来，这样，任何人都别想再进去了。

游戏的一个显著特点是，人口的生产比其它同类游戏更简单方便。只要是玩家在大本营制造过的兵种，都会在游戏画面的左上角产生一个图标，它除了便于观察兵种的生产数量及速度外，更可以帮助玩家直接生产该兵种而无须再次返回大本营，这样的设计比《帝国时代》可方便多了，而且在战斗中节省了无数的时间，玩家再也不用因为后援接济不上而手忙脚乱了。另外，《武士魂》没有人口上限，也无须加盖住宅来容纳一大堆的居民，因此，只要有钱和食物，玩家可以尽情发展，再不用担心出现有钱却什么人都造不了的现象了。

至于作战，自古有云，一将功成万骨枯，打仗自然难免伤亡，死则死尔，还有什么可说的?当然有!!与同类游戏不同，《武士魂》的战场虽然刀剑无情，但是牺牲的将士们的亡魂却不再四处飘荡，它们会聚集到招魂台上积蓄力量，并能呼风唤雨，打击敌人，真所谓"生当人杰，死亦鬼雄！"而双方战士的尸骨则都可以拾回灵骨塔安葬，待到塔中"积尸如山"时，可以召唤出守护本民族的守护神兽(大唐为青龙，高丽为白虎，大和为玄武)，其神力不可小视。而且，只要有足够的骨头，就可以同时拥有多只神兽哦，很酷吧!!

由于游戏设定在古代，所以兵种及武器均是那个时期的样貌。虽然只有3个民族，但游戏中人物及武器之复杂，决不亚于任何一款同类游戏，甚至更具策略性。首先，这3个国家均有自己的特殊兵种。如大和忍者，能够在作战时隐藏自己，躲避敌人的攻击；大唐骠骑将军挥舞着大刀冲锋陷阵，并可随时提升自己攻击力及速度；高丽浪人配备有弓箭、骏马和铠甲，是攻击距离最远的战士。此外，3国使用的古代作战武



器也在外型和战斗力上有所区别，如大唐的弩车为连射弩，一次可以发射数排箭支；大和的投石器为重型火炮，攻击和防御力都不错……

“兵者，诡道也！”游戏中不但“人尽其才”，而且还是“物尽其用”，连动物都被派上了战场，真是武装到了牙齿！当玩家耗费巨资训练出的士兵正要向敌阵开拔时，如果大群的豺狼虎豹蜂拥而至，那真是够人头疼一阵的，要知道，那些利爪比起宝刀利剑可是毫不逊色啊！

在单人游戏中，玩家可选择中、日、韩三国中的任意一个进行游戏。其中，每一方都有10多道关卡，因此三国的任务总数超过了30关，相信够玩家们忙活几天的了。游戏还另外追加了25个规模不等的地图，供玩家进行单人游戏或多人混战。单人模式，只能由玩家扮演3国之一，与电脑展开争霸战，而在多人混战中，则允许3个玩家同时加入战场。



《武士魂》的10多首配乐曲都可以称得上是经典，悠扬的乐声配合紧张的游戏，玩的同时也得到了高品位的享受，实在是一件快事。游戏画面绘制细腻，人物形象及动作颇为真实，当玩家指挥农民耕作时，他们或肩挑或怀抱，忙忙碌碌往来于田间地头，而游手好闲的士兵们也不会呆站着，他们时而摘下帽子扇扇风，时而挥挥发酸的手臂，在新的战斗到来前，四处张望。游戏界面与《魔兽争霸》基本相同，唯一的区别在于它强调的是东亚风格，工具条上的雕龙纹能说明这一点。此外，游戏中还有季节和气候之分，春雨、冬雪时有发生，并且会对其它事物有一定的影响，如下雨时飞行器会因为被淋湿而降低生命力，雪天会影响食物的生长等等

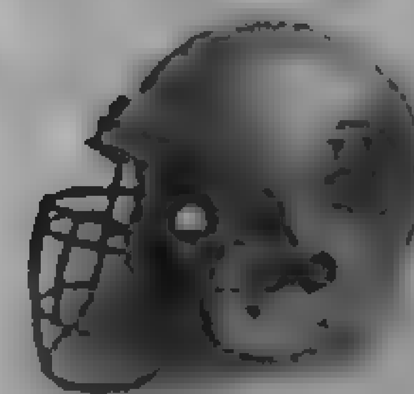
编辑笔记：

总的看说，《武士魂》在单人游戏方面还是值得一玩的，唯一不足的是它的多人游戏部分。虽然那25张地图会让玩家痛快一阵，但是只能3人连线的设定，多少会阻碍渴望开展更大规模战斗的玩家的脚步。不过，就游戏本身而言，也许并不希望多国混战，毕竟这里只有3个国家，三足鼎立才是比较重要的吧、

编辑/石子

游戏名称：武士魂之适者生存
出品公司：梵太师
国内发行：捷径
发行版本：1CD / WIN9X
类型：即时策略[ST]
最低配置 P100/16MB
推荐配置 P166/32MB
3D 加速卡：不支持
多人游戏：支持
控制：鼠标+键盘
出品日期：2000.2





殊途同归——FIFA2000 V

应当说，对中国球迷而言，这个冬季是特别的寒冷，也特别的漫长。经历了又一次的挫折后，作为球迷的我们，已不想再多说什么，便任由那心底的遗憾滋生着。好在我们有游戏，我们有这样的虚拟世界，在这个世界中，我们可以亲眼看到中国队站到世界足坛的顶端……于是，我颇有些感慨地再次看到了身边这样的情景：翻出尘封已久的收藏箱，从最古老的游戏开始，将中国队一次又一次地送进世界杯的决赛圈直至夺冠。说实话，我是为这样的球迷加游戏迷而骄傲的(不幸得很，笔者正是这样的阿Q球迷)。

话说得有些远了，不过有这样的感慨便有了下面的文章，对前言中所描述的中国球迷而言，大概最常玩的足球游戏就是FIFA系列和WE系列(Winning Eleven，实况足球)了。自己虽素爱这两个系列的游戏，总以高手自居，但从未想过有朝一日能把它们之间的内容加以比较并凝成文字。直至前几日上网浏览，忽然发现对这两个系列游戏痴迷的玩家数目之多令人瞠目，特别是PS模拟软件BLEEM!的广泛流传，使众多的PC玩家得以在电脑上领略WE系列的风采，遂有了写下此文的念头。比较的目的并不是要比出孰优孰劣，只是想让玩家能对这两个目前最流行的足球游戏有一个相对全面的了解。不过本文的个人观点较浓，还是欢迎各路玩家指正。

一、历史

FIFA系列在个人电脑上的大获成功大概是EA在最初开发此游戏时始料不及的吧。从FIFA94开始，直到FIFA98，甚至被玩家们认为是里程碑式的PC足球游戏，EA会将这个神话继续下去吗？

ISS或称WE实况足球系列则一直是TV GAME中足球游戏的佼佼者，在早期的超任上曾大获好评。作为一款玩家认知度非常高的游戏，KONAMI公司在PS、N64等机种上不断推出续作，通过对游戏性与模拟真实性不断融合的理解，使WE系列成为了具有高度内涵的足球游戏。这一点，大概每一个玩过PS的WE4或是N64上的WE系列的玩家都会有同感吧。BLEEM！模拟器的大行其道也使这个游戏在PC领域大放光彩。

二、对比

作为文章的核心部分，我选用的游戏分别是这两个系列的最新作，《FIFA足球2000》(FIFA 2000)和《实况足球Ⅳ》(Winning Eleven 4)。

1. 片头动画比较

这虽不是游戏中的重头戏，但开场的第一印象也很重要，不是吗？

FIFA2000的片头影像还算不错，气势宏伟，像是在讲述足球的传奇史，大概是千禧年的喜悦吧，FIFA2000这个标题中的2000就颇引人注目，好象预示着EA在新世纪的成熟。音乐部分尤为出色，画面也算是不过不失，但是其中人物的动作有些生硬，而且选择的色调偏向灰暗，大概是要突出历史的发展吧。

WE4的片头感觉上要逊色一些，音乐一般，画面讲述一个孩子成长为一名球员故事。

评价：或许是公司实力更为强大一些吧，EA在这方面的比较中略占优势。

2. 菜单选项比较

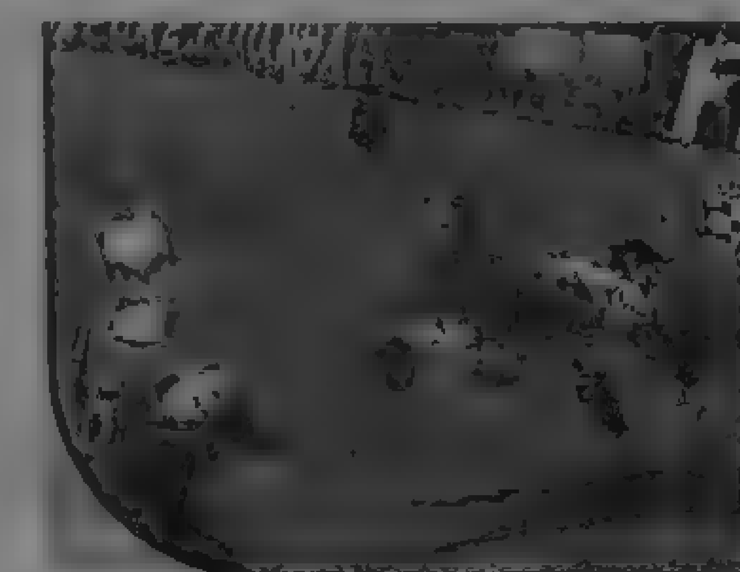
FIFA2000画面清新，颇为养眼，配上的背景音乐又振奋人心，很是不错。

WE4的菜单选项创新不大，没有什么特别值得称道的地方。

评价：本回合较量EA再度领先。

3. 内容比较

FIFA2000的内容十分丰富，共计有46支国家队、18国联赛和32支历



Winning Eleven4

KONAMI.

■文/Strong

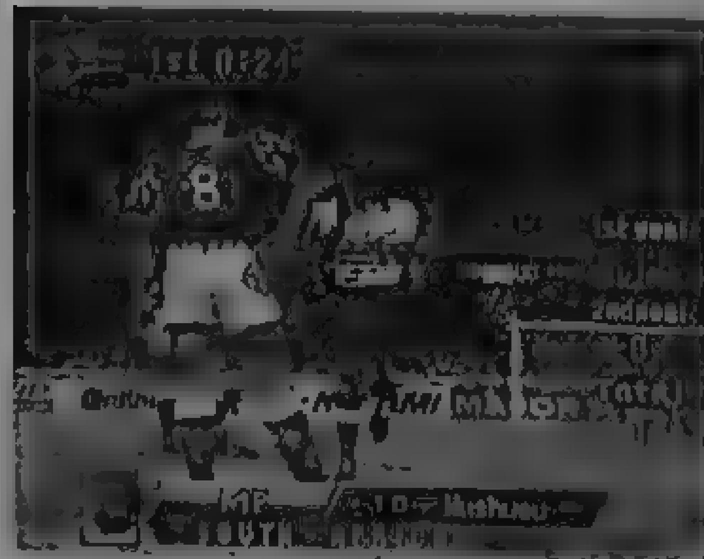
史经典球队，令人遗憾的是新增加的联赛还是没有中国联赛。另外在球队、球员和转会三大原有编辑功能之外，还新增加了包括欺骗模式、升降级制、杯赛联赛同时开展等内容。EA在这些方面的细心真是令人折服。

WE4只有编辑球员的简单功能。不过游戏中各个队伍球员的资料要比EA的准确一些。

评价：希望下一次KONAMI能做得更好一些，这回合EA胜得当之无愧。

4. 球员、守门员比较

早在FIFA2000发表之前，EA的高级设计人员曾说："我们要为玩家所创造的是，你一眼就可以认出你的偶像。"但是，EA似乎失言了。FIFA2000中的球员个个偏瘦，给人一种好象是玩具的感觉，更不要提什么分辨出是某某球星了，球员的脸部表情也相当奇怪，经常给人以龇牙咧嘴的可笑



感。虽较前作改进了身高的差异，但仍不很明显，球员在跑动时显得有些僵硬，似乎与现实中相去甚远……守门员这样一个极其重要的角色，在游戏中好象超人，可以牢牢抱住近门且角度极刁的射门球而不脱手，可是有时却根本像是一个白痴，你会眼睁睁地看着球从他身边缓缓滚入网底而视而不见，真是让人哭笑不得。

WE4中球员的表现可谓是抢眼至极。高矮胖瘦、外形特征极具真实性，你能在比赛中一眼认出罗纳尔多、巴蒂、齐达内、博格坎普……WE4中守门员稳健而不失真实，什么情况下会扑住球，什么情况下会脱手，什么情况会奋力扑救而依然只能望球兴叹……处理得合情合理，令人叫绝。无形之中又增添了比赛的真实性和乐趣。

评价：WE4由于是电视游戏，分辨率较低，但和3D加速下的FIFA2000相比，真实程度却远远胜出。若是用模拟器在电脑上运行，WE4虽少了电视抽线模式的那种特殊拟真效果，但更加清晰的画面相信是每一个玩家所热衷的吧。

5. 足球场比较

FIFA2000中球场场地的真实感不错，比如在中圈弧和球门前的草地要相对稀少；日光和灯光方面，虽然也很出色，但给人感觉似乎要比之前的《英超风云》稍逊，不知EA的设计人员是怎么想的？说起来在新作《冠军足球经理2000》中的场地都胜过了FIFA2000。最令人不满的是，在游戏中无论在什么场地上踢球，"感觉"都是一样的。而且球员贯穿全场的跑动速度未免也太快了些，加速的情况下甚至连20秒都用不了，是否与真实比赛有些差异呢？

WE4中场地的真实性不错，灯光效果，尤其是夜晚比赛的灯光极其真实，与FIFA2000有所不同的是，玩家在不同的场地上会踢出不同的感觉。

评价："跟着感觉走"，WE4胜出。

6. 天气效果比较

FIFA2000在Voodoo等3D加速卡的支持下，天气效果相当出色，雨天、雪天非常真实。但问题依旧，所有的效果只是视觉享受，而不会对场上的球员及比赛产生影响。

WE4中天气对比赛的影响却显而易见。在雨天时球落地后会飞快地滑行或突然停住，真实的设计大大加强了比赛的真实性和乐趣。更令人惊叹的是，在雨中或雪中比赛球员甚至会在突然加速时滑倒。这都是FIFA2000所望尘莫及的

评价：视觉效果和模拟比赛的真实性，双方是各有所长，本回合双方战平。

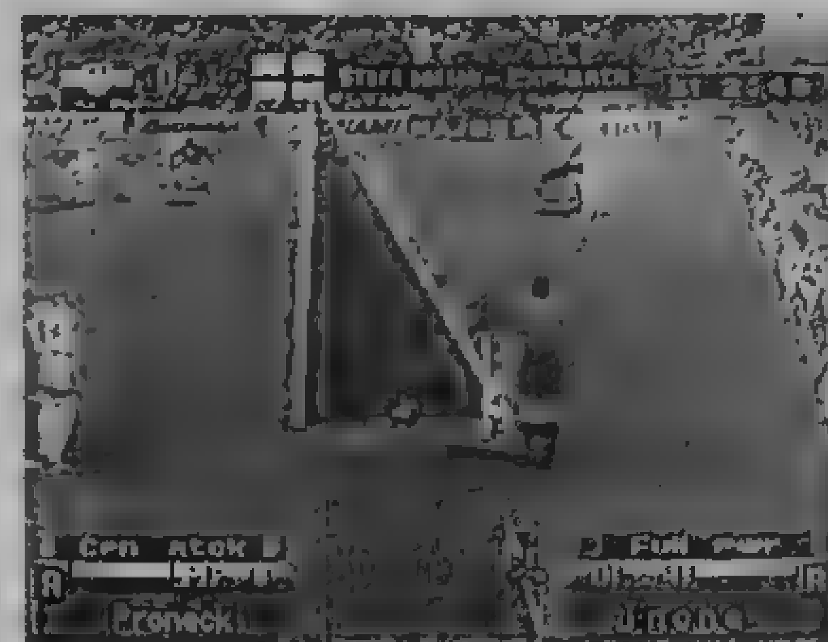
7. 赛况比较

无论如何，玩家最关心的仍然是比赛的过程，这方面两个系列的游戏各有特色。虽然说笔者更倾向于WE系列的特色，但也无意得罪忠于FIFA系列的众多玩家们。正是萝卜青菜各有所爱，各位玩家，你们说对吗？比赛无外乎传接球、过人、射门、战术等主要环节，下面就从这几个方面为大家做一个比较：

FIFA2000中的传球，我想，大概EA Sports的设计人员想创造这样一



些"完美"球员吧，弹珠似的快速传球倒是很流畅，不过就是"流畅"得有点吓人。这是地滚球，而空中球呢？也不过是在空中加上一条抛物线，又稳又准地落在接球者身旁。哈，倒真是希望中国队有朝一日能练就这样一身好本领。虽然也有穿越球，不过这穿越球给人的感觉好象只是位置稍有偏移的普通传球罢了。过人嘛，组合键的威力不小，特别是[ALT]键的应用所产生的效果极其养眼，不过相信那样的技术应用，各位看个几十场比赛也不见得能亲眼目睹一次吧？射门方面，脚脚都象是炮弹，真亏得那守门员还能稳稳抱住。战术方面，选择不少，不过在比赛中的体现就有点差强人意了。



WE4的传球，在从一点出发到另一点之间，要受到球员传球时的力量、角度（正面、侧身、背面）、习惯脚、对方的拦截等多方因素影响，在干扰下，球很难准确地到达另一点，无形中WE4变得不易上手，但这般的贴近真实你能抗拒吗？空中球有高球与半高球两种，传球时也和其低平球一样受到多方面的影响，而且球的落点由传球者决定，传得轻就近，传得重就远，还可随意选择方向，这样就给了玩家很大的发挥创造余地。极富创造力的一脚致命长传是怎样的一种成就感啊，因为球的落点与弧度完全是由自己决定的，而非FIFA系列中电脑的公式化。同样的，你在WE4中也会为一个绝好的点因自己的传球不到位而丧失机会感到懊悔不已，我想，这才是比赛吧。穿越球是最引人注目的，特别是身后球的成功应用，看着对方找不着北的感觉，只能用"爽"字来形容了。过人方面虽没有FIFA系列中的那般花哨，但那一停一扣的真实，会带给你无限的真实感与成就感。射门的感觉也很好，起脚时的位置、距离、习惯脚、受对方干扰程度的大小都影响着临门一脚。远射很难成功，不过若是你能想法利用其他球员挡住对方大门的视线而突施冷箭的话，嘿嘿，自己偷着乐去吧。WE系列的战术系统



也是比较人性化的。扯得远些，日本国奥队的队员自己也曾经说过，他们传切配合中的许多神来之笔，灵感都来自WE系列。

评价：为娱乐而娱乐，FIFA2000是首选；为足球、为荣誉而比赛，非WE系列莫属。

8. 细节插曲

FIFA2000入场时和边裁聊天，半场时输了球队友之间的相互埋怨，进球后的欢庆动作，碰撞、摔倒时的动作等等，EA Sports做得都非常细致入微。有的甚至十分搞笑。为比赛增添了不少乐趣。

WE4的带球动作、抢球时的拉扯小动作，包括换人时的真实写照，不难看出KONAMI的用心良苦。

评价：EA Sports和KONAMI在细节方面的侧重点是不同的。FIFA2000的细节内容大多与比赛无关，而WE4则恰恰相反。

总评：相信爱好这两个系列的球迷们一定和笔者一样，在期待着有那么一天，能出现一款结合了两者各自特点的完美足球游戏，不知到了那个时候，中国足球是否也会随之腾飞呢（唱：谁的眼泪在飞……）？希望在新的世纪能够有所突破吧。

编辑/游骑兵

《轩辕剑Ⅲ》支线剧情详解

■文/朱佳文

《轩辕剑Ⅲ》的故事可谓气势恢弘，跌宕起伏。游戏舞台从欧洲的威尼斯一直延伸到中国皇城，其支线情节也是丰富多彩，耐人寻味。由于游戏附带着"记载"功能，主线剧情一目了然，不再赘述，笔者此次特为大家解析一下支线的20个情节。

一、威尼斯城

任务1：寻找红宝石
完成条件：银币80
获得棉布衣

在威尼斯广场西南面接受珠宝商人布尔诺的委托，进入广场东北边两幢楼之间的小巷，即可买到红宝石。

任务2：花语的含义
获得结果葡萄

在广场西面的路上与尤金对话，答应替他询问花语。来到桥对岸的住宅区，与桥边的裴妮卡对话后，即可回去交差了。

任务3：购买珍珠
完成条件：银币50



获得50枚银币和药草

在桥对岸的住宅区见到老人陶德，并接受他的委托去买珍珠。回到广场与采珠人派恩对话后，来到广场东南边的小巷，进入最头上的屋子，就可向他的妻子买到珍珠了。

任务4：分遗产
获得药草和100枚银币

与墓园的妇人对话后回答她提出的问题。只要记住儿子的遗产是母亲所得的两倍，而母亲所得是女儿所得的两倍就行了。答案：分7份，儿子4份，母亲2份，女儿1份。

任务5：猜年龄

墓园最上一排中间的那块墓碑上刻着一道猜年龄的问题，答案是84岁。答对后可在教堂大厅讲坛两边的画中找到宝物。在得到提示后继续点击墓地，可得到干玫瑰。

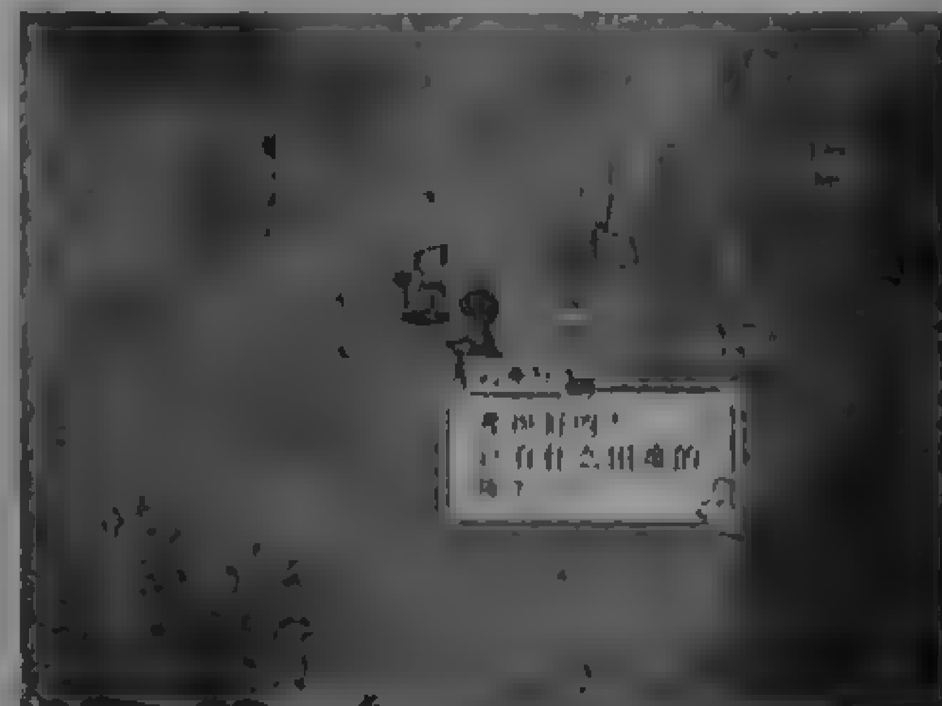
任务6：小狗的宝藏
获得符纸

遇到妮可后，回到西面住宅区，偷听聚在一起的三只狗的谈话，经过妮可的翻译可以得知它们在墓园内藏有宝物，来到墓园点击带"？"的石头即可

任务7：救出被囚禁的少女
获得钥匙

在修道院地下通道中的魔界商人（那只石狮子）旁边的牢房中，关押着几名少女。与之对话后再点击右上的石狮子，回答它的问题，选择答案3就能开启机关

修道院攻略要点：打修道院院长时他会变出两个分身，看起来是三人，其实只有一个是本体，攻击分身是无效的。他每两回合换一次本体位置，基本上是上→下→中。



任务8：地下室寻宝

完成任务8后，回到威尼斯住宅区的河边船道，进入浩西卡与贝丝的家，用得到的钥匙打开锁着的门，即可在地下室找到不少好东西。

任务9：贾西的侄子：

在住宅区的一栋房子里，有一个叫贾西的老人非常担心他外出经商的侄子亨利。来到威尼斯东北角的法兰克关卡和亨利交谈后，就可以回去找贾西复命了。

西南方山洞攻略要点：在这个山洞中最好仔细搜索，找出法宝"朱砂神笔"，用它配合符纸可将敌人的奇术收为己用，而且收到的奇术使用后可不断再利用。

二、浮游岛

任务10：山洞寻宝

来到浮游岛后与威尼斯护民官的部下交谈可得知岛东北方有一山洞（地图上没有显示），只要在地图上一直往东北方走就能找到入口了。在洞穴最深处用牛头鱼和妖猫救出被封的阿尚司，它会成为你的护驾。注意，必须在石像轰击冰山前找到它，否则洞口会被封闭。

冰岛攻略要点：从冰岛逃出时虽然有时间限制（5分钟），但只要一直向正下方走，不用30秒（包括战斗）就可顺利脱离。另：冰山中有一宝箱，要你投入300银币（自动贩卖机）来交换"粮食"，千万不要吝啬，里面是"妖精麦粉"，可加灵力最大值20点哦！

三、阿拉伯地区（大马士革）

任务11：替阿拉伯商人看家

在大马士革的阿拉伯商人家里（就是有很多宝箱的那家），答应帮他看家，会出现3种情况：

1、迫不及待地走出门外，除了被骂一顿外什么也得不到。

2、忍不住打开宝箱，等商人返回后，



将只能得到诅咒。

3、拿出所有宝物，能装的装，能吃的吃，然后出门。虽然被逮到后要归还所有物品，但装备的东西会留在主角身上，而吃的东西嘛，更是吐不出来的。很赚哦！

4、等待（3分钟左右），商人回来后会让你任选一件作为报答。

任务12：中国剑

与大马士革的商人安萨里拉齐交谈后，他会以1500银币卖你一把中国剑（须要有耐性，多跟他聊几次）。之后在巴格达他会以3000银币买回；如果不卖的话，在长安会有人帮你把它炼成鱼肠剑。建议最好卖还给商人，因为鱼肠剑不过尔耳。

任务13：分珍珠

在珠宝商人家里可以接受分珍珠的委托。答案是9颗、6颗和2颗。回答正确后会得到熏衣草。

任务14：英雄救美

在去学者家的路上，经过一片森林。林中有个青年，衣衫褴褛，好象还生了病（饿的？）。交谈后得知他是王子，为了寻找失散的未婚妻而来，却中途患病不能前行。给了他一瓶回复剂后，得到魔晶矿A。

回到大马士革，与南面建筑物旁的女子对话，发现她就是王子要找的公主，此时正在躲避官兵。遗憾的是，卫兵很快发现了她并将她带到奴隶市场拍卖。在拍卖会上，一个贵妇人以5000银币买下公主做佣人。

此时有3种情况：

1、在见到王子之前追到贵妇人家，用一把"封印之剑"换回公主，这样不但会影响后面的支线情节，公主与王子也不会见面了。

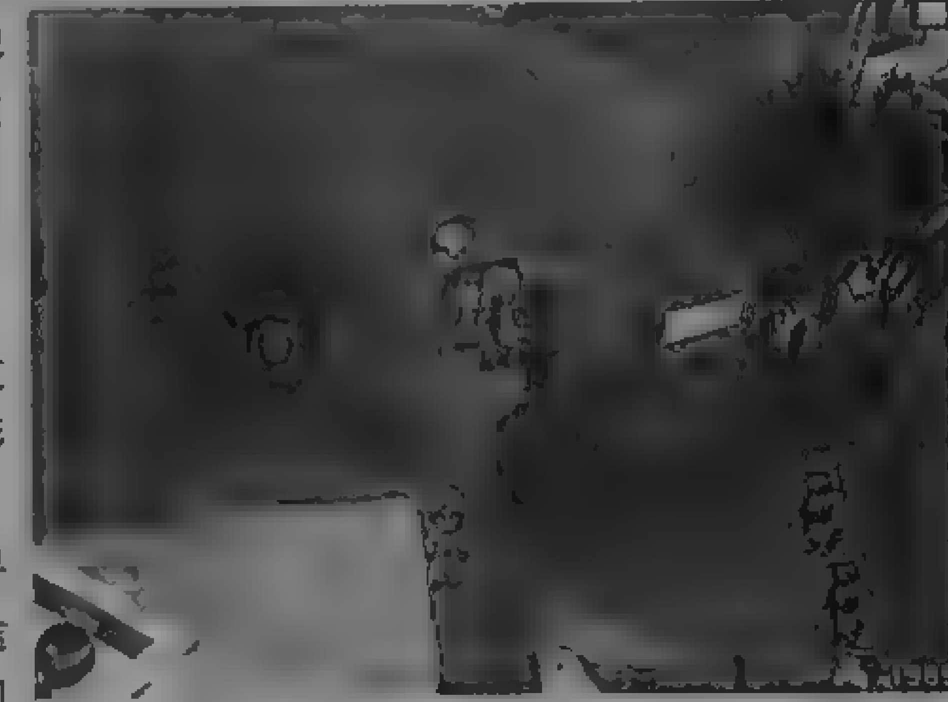
2、条件也是在见到王子前，亲眼目睹公主被贵妇人买走后去见王子，当来到妇人家时，王子会用30000银币加40匹骆驼换回公主。

3、搭救了王子之后再去找公主，此时王子会在拍卖会上出高价赎回公主。

另外，当王子见到公主后，还会送你一双神驼鞋作为谢礼。

沙漠废墟攻略要点：12星座的图画上的符号，每隔3个点一下共点3次打开一个门，重复4次即可。另外，在秘道中最好多转转，练练级，因为这里的BOSS——鬼石猴可不好对付哟！

沙漠石国攻略要点：去见石国王子时，需等待5分钟，此时不妨去东北方的山洞，



找出物品"暗黑修罗砧"，省得等会去见他后再去山洞了，一举两得，何乐而不为呢？

四、大唐境内

任务15：收集签名板

王大善人家遭劫后，东南边的凉亭会出现一个秘密地点，此乃《轩辕剑Ⅲ》制作小组DOMO的工作室。收集齐他们的"签名板"后，可向郭炳宏要超强道具娃娃，但



玩家只能随机得到3种，它们分别是：乐乐娃娃(攻击力5000,消耗体力200)、真梦娃娃(全体补血4000,增加30%防御力,消耗体力300)、猫王娃娃(攻击力4000,消耗体力150)、大米娃娃(单人毒系伤害3000点、消耗体力150)、红珊瑚娃娃(全体风属性伤害2000,消耗体力150)。不过,DOMO的每个人都会要求你用一些稀奇古怪的东西交换"签名板"，如果没拿齐这些的话,那就只能说非常遗憾喽

交换条件如下：

物品	[illegible]
黎明宏:山蛇胆	可以从商店买
杨进财:俱乐部会员卡	[illegible]
杨渊升:增肥剂	长安悦来客栈一楼
[illegible]	[illegible]
旧普拉琴	在巴格达的杂货店买到
琵琶	[illegible]
林克敏:改装车	[illegible]
刘馨伟:水果	在长安西市的悦来客栈2楼找到
味仙认证	味仙认证需要完成任务19后才能得到
高玉敏:茉莉花	在长安皇宫大门(朱鹊门)的右边
薰衣草	完成任务13后得到
王福生 名歌星CD	在汉长安废墟中找到
鲍弘彦 无要求	
小 猫:鱼酥	悦来客栈掌柜身后的柜子附近
朱荣敏:人像图册	骊山行宫
吴东兴、DOMO游戏软体	洛阳城黑坛教总坛内
张孝全 9000元钱	
罗国成,神秘果	悦来客栈1楼可以找到
郭炳宏:水仙、七仙女、九天玄女、嫦娥、琼霄、上元夫人、蚕女	除了用炼妖壶去抓外,也可以用其他高等级的仙人炼出来



黄志?：起初他会说不给，不过你只要不停的和他说话,最后他就会给你了。

任务16:好人有好报

汉洛阳城内有个乞丐，给他600银币他会送你一样体力上限+100的道具

任务17:找寻4把太皇刀

汉洛阳城的武器商声称正在收集4把太皇刀，如果集齐它们(一把在天山，一把在长安，两把在洛阳)再交给他，他会替你打造成一把最强的宝刀

4把刀的取得地为：

蓝牙:天山石门下(连续按"空格键"找)

阔天:黑坛教总坛内

绿痕:安禄山家中

红叶：赛特复活后的汉长安废墟

任务18:交换道具

在长安和洛阳各有一个道具店老板换机关设计图和魔晶矿。在长安兰律阁你将换得干将剑和机关兽，而在洛阳松韵居中则会得到一件终极防具和机关兽,至于要选择哪家就看你的喜好了。

4块魔晶矿的取得地为：

魔晶矿A：叙利亚森林，救得王子后

魔晶矿B:大马士革皇宫

魔晶矿C：幻影石园水井迷宫中(漂在水面上的宝箱)

魔晶矿D:前往天山的山洞内

6张机关图的取得地为：

机关图一:在前往天山的山洞内

机关图二:长安西市兰律阁

机关图三:汉长安废墟

机关图四:少林寺木人巷

机关图五:在王大善人家击败机关兽后得到

机关图六:汉长安废墟

任务19:搜集《神州珍味谱》

洛阳城的小孩拜托你为他找回丢失的家传珍味谱，集齐5册交给他，会得到"味仙认证"

5本珍味谱的取得地为：

壹:洛阳客栈外乞丐身边的水缸

贰:洛阳客栈2楼的招牌下

叁:洛阳城面摊附近

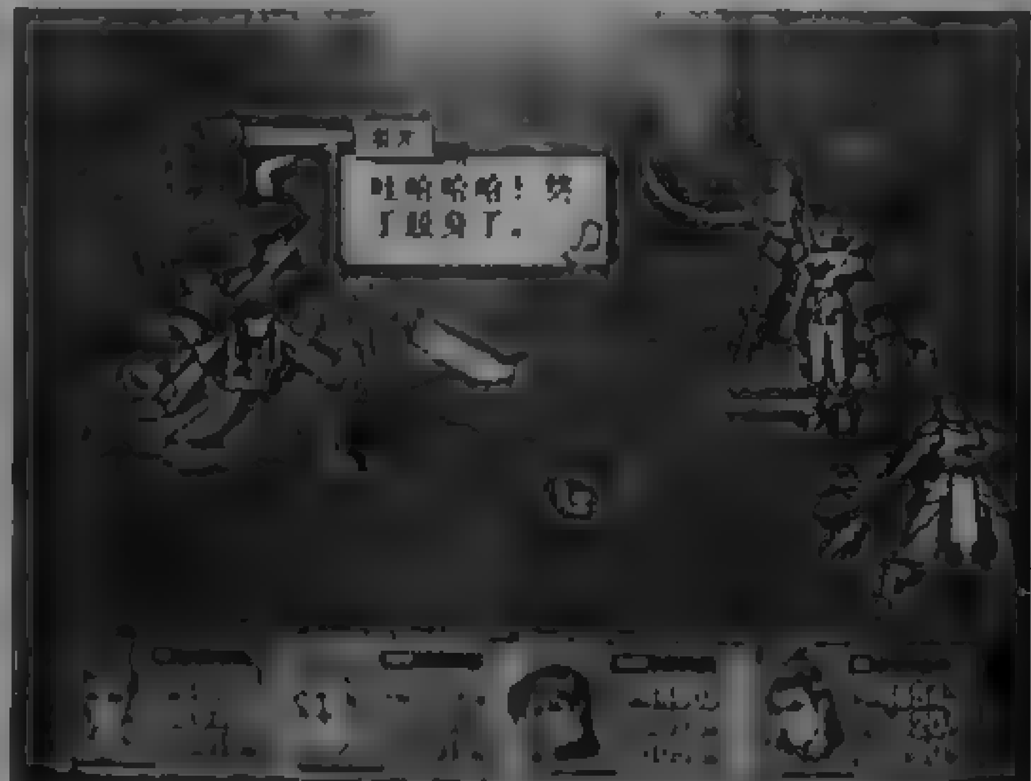
肆:黑坛教总坛内

伍:汉长安废墟

五、天山

任务20:打倒蚩尤

这可说是所有任务中最难完成的一个了。集齐所有的"封印之剑"(游戏中共可找到18把，最后一把在附身于赛特身上的撒旦手上)，然后去天山把剑交给轩辕氏子，这样你就能见到本游戏中最强大的隐藏BOSS蚩尤了。要注意的是,蚩尤比撒旦厉害多了，它的物理攻击虽不足为惧，但魔法强大得难以置信(全员受伤害4000HP左右!),建议没有52级左右不要贸然前去。打败蚩尤后可得到护法轩辕氏子(攻击力8000,消耗体力600)。



最终之战攻略要点：对付撒旦，尽量多用用光明系的法术，用最强的妖怪作护驾，再加上各种究极装备，在15分钟内取胜应该不成问题。主角可装备"轩辕剑"、"吸血鬼指环"和,直接攻击也是很有效的。

编辑/石子

铁路大亨Ⅱ发家指南

■文/庄子平

前 言

试想一下：假如在A城市有一家面包工厂,在B城市有面粉工厂,C城市有小麦仓库,D城市有大批喜欢吃面包的市民。如果你是一家面包店的老板，应该怎么做才能满足D城市人民对面包的需求呢？你可能会说,那还不容易？我骑上自行车,去C城的小麦仓库驮一袋小麦，然后去B城的面粉工厂加工成面粉，再赶往A城的面包工厂去烤面包，最后我把面包拉回D城……然后,当你把面包拉回去后,你就上床睡觉吧———天跑那么远的路，回去后肯定已是深更半夜。不过面包到了第二天再卖,硬梆梆的一定不会受欢迎,你不赔本才怪!

既然当面包店的老板这么不容易，那么就改行吧——试着当一回"铁路大亨"!你可以根据社会的需要（比如那家面包店),修建铁路把A、B、C、D四个城镇连接起来,然后每一个城镇设置一个车站,用火车来运送各个城镇所必需的物资、商品,这——就是铁路交通贸易，你也可以称之为"快运",或者说是"特快专递"。总之,经营铁路，这可能是除了股票以外最容易赚钱的行业了!

在游戏《铁路大亨Ⅱ》中,玩家所要扮演的正是"世界铁路巨子"这样一个角色。当然,能否成为"巨子",还要看您在游戏中的表现。这款游戏场面规模十分宏大,操作控制也比较复杂，无人指点一时怕是难以理出头绪。不过要是看了这篇发家指南,必然关关畅通，在游戏的世界里实现自己的野心和梦想,成就自己的一番伟业！(怎么有点象老王卖瓜？)

一、关于游戏界面

进入游戏的主菜单中，首先要选择一种游戏模式。比如现在选择"单人模式",然后选择"新战役"，游戏便会进入默认的地图"金色年代",这是比较简单的地图,如果是初次玩,最好选择这一地图。

此外,在游戏的"单人模式"中,还有一个"新剧情任务"选择按钮,点击后将会打开一个新窗口,在这里,你可以选择一种新的地图及一种合适的游戏难度开始你的创业生涯。不过对于初学者来说,似乎并不适合用这种模式进行游戏,下面我们还是以"新战役"为例讲述一下游戏的玩法。



在进入游戏的主界面之前，我们首先可以看到一份任务简报，它会向你详细介绍本关中的任务，以及一些相关的历史知识，同时也会告诉你怎样才能完成任务（低级要求)、获得银牌(中级要求)和获得金牌(高级要求)等等。如果你只是想过关了事，那么只要完成了最基本的任务即可。如果你想登上"世界铁路大亨"的宝座,当然就要关关拿金牌啦!

进入游戏的主界面后，在左边工具栏上有8个图标,分别代表了铺轨、建设新火车站、推土机(清理场地障碍)、地图概况、购置机车、到原料市场、控制面板和系统功能等。在这些工具中,有几个要在当你建立了一家公司后才能使用。

中下方的图标按钮用于你对自己所经营的公司、车站、机车等进行管理和运作,其中车站图标可以让你看到你已经拥有的车站及它们提供的和所需要的货物；机车图标可以让你看到公司里已经拥有的列车情况。人像图标可以展现游戏中所有的玩家(在联网游戏时),当然也包括你自己(带有绿框的那位);公司图标则可以列出游戏中已经建立起来的公司，当你需要建立新公司时也在这里进行。

屏幕右下角的小电视里会经常播放一些有关事件的视频录像，能够让你非常真实地欣赏到各个不同历史时期铁路建设所走过的曲折道路。

游戏一开始，玩家先要建立一个属于自己的新公司：点击公司图标，在"建立一家新公司"处点击两下就行了。最好在游戏开始时你把所有的钱都投到这个公司里,而且将外部投资也调到最大。在"金色年代"这一章中,如果将自己的投资和外部的投资都设到最大，你最终可以获得165万美元。当然你也可以不调那么多,只不过恐怕你很快就要借债了。

二、关于游戏关卡

本游戏共分三章，每章6关，共计18

关。三个章节主要是根据铁路工业发展的不同历史时期而划分，它从1830年的前工业文明时期开始，历经了现代人时期(1950年－2005年)和未来世纪(2005年－2030年)。不同的章节由于所跨越的历史时期不一样，会有各种不同的事件等待你去处理。

在游戏开始时，你可以看到第一章中所包括的6个关卡，它们分别是：钢铁种子、粮仓之门、国家桥梁、银色繁荣与市场崩溃、汽笛声的停留和承诺、跨越落基山脉等。每一个关卡都有自己的任务简报，在你进入后便可以读到它们。只有完成了每一关卡中的规定任务后你才能够过关，而且只有当你把这章节中的最后一个关卡征服后，你才能够进入下一章节。需要注意的是，这些同一章节中的关卡你可以任选其一直接进入，并不见得非要按照游戏中规定的顺序进行。

当你选择了章节中的某一关后，你会看到为完成这一关任务可以采取的不同方式。游戏为三个章节中的每一关都制定了不同的完成方式，比如在第一关“钢铁种子”中，你可以用以下三种方式来进行：

1. 将资产增加50000元。
2. 铁路铺设费用减少10%。
3. 提前使用“约翰牛 2－4－0”型机车。

选择一种你认为有把握完成的方式进入游戏后，你便可以读到这一关详细的任务简报了。在任务简报中，游戏除了会告诉你一些很具体的行动目标以外，还会给你许多有用的提示，以及一些相关的历史知识介绍，因此对于这些任务简报你一定要仔细阅读。

游戏中的每一关都有不同的过关方式，诸如完成最基本的任务、拿到银牌、获得金牌等。每种方式虽然都能过关，但你要想登上世界企业家的排行榜，成为称霸全球的铁路大亨，显然不应该仅满足于完成最基本的过关任务，你应该尽自己最大的努力按照任务简报中所说，尽可能多地完成那些高级任务，以使自己拿到金牌！

虽然游戏中事件发生的场景、地点多数是在美国，但是作为世界级的铁路大亨，你的足迹不可避免地要跨越全球。在游戏的18个关卡中，除了要在美国本土修建铁路外，你还将根据世界政治、经济形势的发展在加拿大、英国、法国、德国、澳大利亚、日本、甚至中国等世界各地延伸你的钢铁大道，比如在游戏的第十六关“人民火车”中，你将作为新中国铁路的奠基人之一——举世闻名的铁路设计工程师詹天佑先生，全面担负起新中国铁路建设的宏伟大业。怎么样？够刺激的吧！

最后，直到你完成了从好望角到开罗的铁路建设任务，把你的钢铁大道沿海滨、沼泽，穿过沙漠铺设到金字塔下，给古老的非洲带去崭新的现代文明。作为一代“铁人”、“铁路巨子”、“铁路大亨”的你，才算圆满完成了游戏中的全部任务

三、关于铁路建设

1. 铺轨建设

俗话说：“万丈高楼平地起”。在了解了游戏的基本操控方法后，下面我们就要从最初的铺轨工作开始，一点一点地建造自己心中的铁路王国。

铁路运输不外乎包括客运和货运，这也是我们在游戏中通过铁路赚钱的主要方法。在地图上找到两个有货物要运而且容易铺轨的地点，用铁路把它们连接起来；这就完成了第一步工作。需要注意的是，要想获利，就不能盲目铺轨把货物无目的地到处乱运，而应该有针对性地把货物运往那些需要它们的地方。

然而，在游戏初期，你会发现旅客是最容易运输的，因为地图上每个城镇都有稳定的客源要到其它城市去。一开始，你可以先用铁路连接芝加哥和米尔沃基两座城市，在这两地间运送旅客。此外，邮件也是一种特殊的货物，其操作同客运一样，也是从一个城市到另一个城市间进行运输的。

现在我们可以在芝加哥和米尔沃基间铺轨了。点中主窗口工具栏中的铁轨图标，可以看到有两种线路可供选择：一种是单线，另一种是复线。单线虽然便宜，但当日后运量增加时可能会拥挤不堪。当然，如果你不想采用作弊模式爆富一把，在游戏初期你的资金很少时，还是先建造单线吧，你可以在日后条件允许时，再将其升级为复线

俗话说：“逢山开路，遇水搭桥”，这句话用于铁路的铺轨建设是再恰当不过了。比如当你确定要在上述两地间铺轨时，在芝加哥河上就需要首先建造一座大桥。桥有木头的和石头的两种，木头的容易损坏，石头的比较耐用　在初期，你可以先造一座最便宜的木头桥，虽然木头桥上不能修建复线铁路，但此时你只是建单线，因此也就无所谓了

在铺轨时，可以看到沿着铁轨会出现一些数字，白色带美元符号的数字表示这段铁路的造价，绿色数字表示这段铁路的坡度——修铁路时，不能在过陡的山坡上铺轨，如果绿色的数字变成红色或是黄色，那就说明此处坡度太陡了！具体来说，黄色数字表示此处坡度临近极限，需要加以注意；而红色数字则表示此处坡度已经超出允许极限，如果非要这么修，有很多列车就不能行驶了，因此你最好不要这么做。好在芝加哥和米尔沃基之间的地势较为平坦，应该没有坡度的问题，然而在其它关卡里可就没有这么简单了。

此外，铺轨时还要考虑弯道问题，因为弯道处会使火车的速度下降，同时还会增大机车和铁轨的磨损，所以最好使线路上的弯道数尽可能地少，同时还要使弯道的转弯半径尽可能地大一些。另外还要注意与车站连接的铁轨部分必须与地图已有的铁轨对齐，这样才能使铺轨有效。

在沙漠、山区、沼泽等特殊地理环境中铺轨，其费用会比在平地上铺轨的建设费用贵好几倍。特别是在山区铺轨，一定要事先勘测好地形，你也可以使用 |C| 键找到最佳路线。

用铁路运送旅客虽然容易，不过很快你就会发现，要想挣大钱还是得靠货运。搞货运就要复杂一些了，因为要运货首先得有货源，即你必须找到生产货物的工厂，然后看看附近有没有对这个工厂生产的货物感兴趣的另一家工厂。随着货物在这些工厂所在城镇之间的不断运输，这些由初级工厂生产出来的相对于高级工厂来说是原料的商品或者说是“半成品”就逐渐变成了最终产品，最后你再把这些产品运送到大

城市供公众消费。例如，在地图的东南部(卡罗莱纳州)可以找到种植棉花的农场，你可以从这里开始修铁路，把铁路修建到那些拥有纺织厂的中等城市，然后再用铁路把这些中等城市同人口众多的大城市连接起来，以便于最终的棉纺产品能够销售出去，这样，在“棉纺大亨”们赚取利润的同时，作为铁路大亨的你也获得了不菲的运输收入！

至于什么地方有什么工厂，你可以在地图中出现的建筑物上点击鼠标右键来得知。点击右键后，你便可以了解到这是一种什么类型的建筑物，它提供什么，需要什么等等。一般来说，凡是在地图上有4到8座建筑物集中的地方都是或大或小的城镇所在，这些地方都是各种产品的最终消费地，所以一定要用铁路将它们彼此连通，而且还要在通过这些城镇的铁路边上修建车站。

2. 车站建设

当你在两地之间铺设好一段铁轨后，还需要在这段铁路的两头各建一座车站——否则你要运送的旅客或是货物该从哪里上下车呢？！

点击工具栏上的车站图标，在右边你可以看到有3种大小不同的车站可供选择。车站可以有各种不同的建筑风格，其中包括默认风格、维多利亚风格、殖民地风格、文艺复兴风格、都德王朝风格、拜占庭风格、京都复兴时期风格等几种。车站的建筑模式(风格、大小等)对于游戏的进程是有影响的。其中尤为重要的是车站的大小，因为越大的车站其影响的范围才能越大，这样才会有更多的人和货物光顾你的车站。当然，大型车站的造价也是非常高的。比如对芝加哥来讲，就应该建造一座大型车站，因为只有这样，车站的影响区域才能够把城中所有的建筑物统统包括在内。然而对于米尔沃基，建一个中型车站就足够了。当你选择了某种车站，并将鼠标沿着铁道线移动时，可以看到这个车站影响区域(发亮的部分)的大小。在移动过程中，车站的图形若为红色，则表示此处不宜修建——不是因为地方不够大，就是地面不平。要等车站的图形变成绿色后才能建设，不过大型车站很难在建筑物众多的大城市中挤进去，这时你就不得不使用较小的车站，或者用“推土机”清理出一片空地来。

在地图上放置好车站后，会出现修建车站的画面，此时屏幕左下角有个“购买”的按钮，点击它可以列出车站上应该添加的辅助建筑。这些辅助建筑可以提高车站的等级，增强你的运输能力，所以你应该在资金宽裕时，有选择地根据需要购买。下面我就把这些车站辅助建筑(包括各种车站)的名称、造价、功能等罗列如下，使你在购买时有个参考：

小车站：造价50000元，适于建在小镇、资源点或工厂附近。

中型车站：造价100000元，最普通的车站类型，适于建在中、小城镇或较大的资源点附近。

大型车站：造价200000元，最昂贵的车站，既可以满足集货点的需要，又可以覆盖大城市。

电线杆：造价40000元，提高通讯能力，减少站与站周转时间25%。

小餐馆：造价50000元，增加旅客支出20%。

大餐馆：造价100000元，增加旅客支出30%。

沙龙：造价16000元，增加旅客支出10%。

邮局：造价35000元，减少邮件在本站的滞纳金50%。

海关：造价25000元，减少海关滞纳金50%。

沙塔：造价18000元，给过站的机车装满沙子。没有沙子，机车爬坡时将困难一倍。

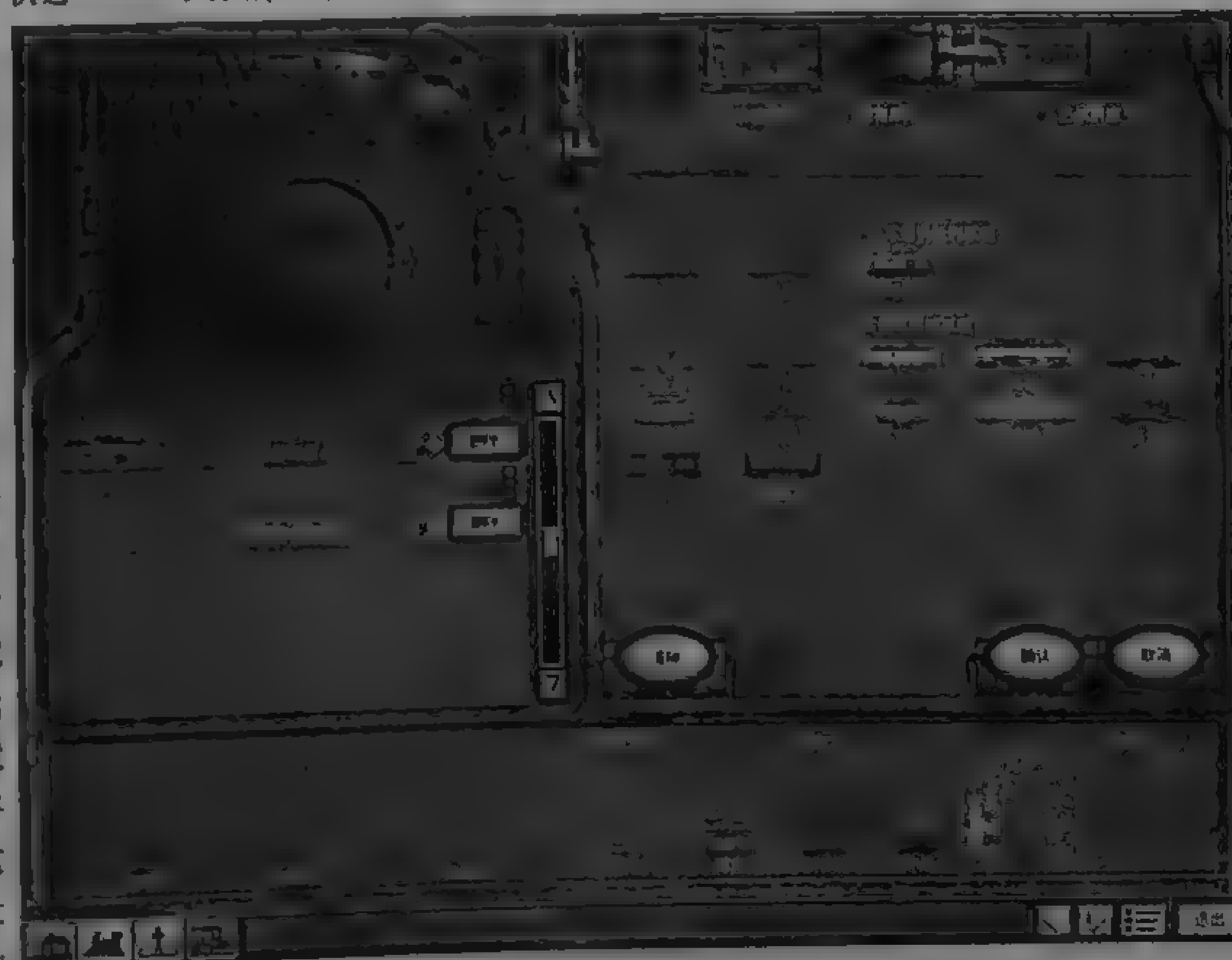
水塔：造价25000元，给过站的机车加满水，蒸汽机车如果没有水，就会成为废铁一堆。

小型饭店：造价65000元，增加旅客支出20%。

冷库：造价50000元，减少食物、牛奶在车站因存放时间过长而交的滞纳金50%。

粮仓：造价25000元，减少粮食、咖啡和食糖在车站因存放时间过长而交的滞纳金50%。

仓库：造价25000元，减少棉花、木材在车站因存放时间过长而交的滞纳金50%。



车库：造价 60000 元，对过站的机车进行维修，机车接受定期维护后就不会中途停车了。

一般来说，开始时车站里至少要建造一座水塔、沙塔和车库，这些建筑都是保证机车正常运转所必需的建筑。如果没有沙塔，过不了多久你就会看到机车的窗口中有一堆沙子，这表明你的机车牵引力已经降低了。如果没有水塔，你的蒸汽机车不能及时加水，速度就会大大减慢，甚至完全停止。如果没有车库，机车就得不到定期的检修，这将会导致你的操作成本上升，而且还会频繁停车。

车站建好后，当你点击中心窗口下的车站图标时，就能够看见车站里正在慢慢增加着等待运输的货物，哇，这么快就有顾客上门啦！看来马上就有钱赚喽！不过此时似乎……好像……还缺点什么，对了，还缺：

3. 选购机车

“火车一响，黄金万两！”铺完了铁轨，建好了车站，接下来自然就要购买火车进行运营了。点击工具栏中的火车图标，可以得到一组目前能够供你购买的机车型号。在每一种型号的机车图案上，都会提供给你该种类型机车的一些数据，这些数据包括：

价格：表示购买机车所需的费用。

维修：表示每年检修机车所需要的大概费用。

燃料：表示机车每年消耗燃料的估计费用。

加速性能：表示机车达到最高速度的性能。

可靠性：表示机车发生停机或其它严重机械故障的概率。

此外，在每一种机车的名字旁边都会伴随着一些号码或“Bo”，比如“4-4-0”，这些符号所表达的意思是机车动轮（传送动力的轮对）和非动轮的分配情况。比如在上例中，第一个“4”代表机车前面有四个没有动力且尺寸相同的轮子，第二个“4”表示机车中间有四个有动力且尺寸相同的轮子，最后的“0”代表机车没有后轮。每个数字其实都代表了一组具有相同特性的轮子数量，这些特性包括轮子尺寸的大小、有无动力等。如果你看到某种机车的型号有四个数字，比如“2-4-4-2”，那么中间两个数字就代表有动力的轮子（这种型号的机车属于“双动力机车”，其中的一组动轮是作为辅助动轮）你甚至还会看到诸如“2-6-2-2-4-2”这种多位数字的机车型号，它的前三位代表了火车头的轮子，后三位则表示了“煤水车”的轮数（煤水车是蒸汽机车的组成部分）

以上所说的各种型号都是针对蒸汽机车而言，对于内燃机车或是电力机车，在这里采用了另外一种标注方法，即用“Bo”。Bo 代表了一组有动力的轮子，每当你看到“Bo-Bo”或者“B-B”（两者都有可能出现）时，就代表了这是一辆内燃或电力机车。由于内燃或电力机车的每个轮子都有动力，所以“Bo”越多，机车牵引力就越大。现在我们的机车已经绝大多数都更新成内燃或是电力机车了，所谓内燃机车，就是先把内燃机（柴油发动机）的动力输出到发电机上，发电机再把发出的电输送到位于动轮（Bo）轴上的电动机，以此驱动电动机做功，产生动力。而在欧洲，铁路大多已经实现电气化，电力机车动轮轴上的电机可以直接从输电线上获得电力；你觉得哪种机车更先进一些呢？

根据你的需要以及当前机车工业发展状况选购一种合适的机车吧，如果你的铁路铺设在多山的区域，就不要选择级别太高的机车。比如在第一关，你最好选择“美国 4-4-0”型机车，不仅经济耐用，而且这也是那个年代最常用的机型。

购买机车决不能一味图便宜，如果你不慎买到一款不安全的机车，它会把一切都给你搞得乱七八糟。要想减少列车推毁或停机等严重事故，你一定要买一些可靠的机车（什么机车可靠？当然是价钱贵的啦！）。而且最好再为它们加上守车，不要让机车的燃料耗尽。一般来说，机车用得越久，可靠性就会越差，所以每过 15 年或 20 年都应该对机车进行更新换代。

四、关于运输经营

1. 列车编组

一旦买好机车，它的列车就会被编入铁路运营。你可以看到系统默认的机车带着两节客车车厢（默认值），并准备在你现有仅有的两个车站之间运行。在任意一节车厢上点击鼠标，可以打开列车编组窗口，通过窗口右上方的“模式转换开关”，可以在“列车编组”与“行车调度”之间进行切换。

在“列车编组”窗口里，你可以根据所要运载货物的种类为你的列车编配不同用途和功能的车厢。在窗口下面的各种车厢图标上点击一下，相应的车厢便被加入到列车编组中。如果要取消某一节已经加入编组的车厢，只需点击已编组列车中的这节车厢即可。

游戏中，车厢的分类很详细，不同的货物一定要用不同的车厢来运输。除此之外，守车的用途也是很重要的，例如它可以用来防备袭击列车的盗匪，这一点往往很容易被忽略。如果某地区盗匪猖獗，那么你加上一节守车后，就可以提高安全程度。另外，对于一些可靠性不高的机车，加上一节守车后还可以降低其维修费用。游戏开始时，你可以先从最简单的客运做起，这时，你只需要为列车配置两节客车车厢和一节邮政车就行了。

为了提高列车的速度，当你对列车编组时，不要挂接过多的车厢。因为列车的速度是一个很重要的因素，时间就是金钱嘛！你交付货物越快，挣的钱当然也就越多。况且有些运输项目对于时间是非常敏感的，比如旅客和邮件，他（它）们对于时间的敏感程度肯定要比煤炭或棉花强烈得多。

当你逐渐拥有了两条以上的火车线路以及两列以上的火车时，如何调度好这些列车使它们高效地运行就成为十分重要的问题。在列车编组窗口中切换到“行车调度”模式，选中起始车站以及终点车站的星址可以规划新的行车路线，同时你也可以用“删除”按钮来取消一些现行的行车路线。

退出这些设定窗口，回到游戏的主画面中来，可以看到你的火车已经开始在线路上隆隆行驶。如果列车图像变得模糊，那就说明目前列车正处于未被激活的状态，这可能是由于当前你的列车正在给迎面开来的列车让路（在游戏中，单线线路上可以同时对开两列列车而不会相撞！），或者列车正在车站里装卸货物，等等。

2. 运输经营

《铁路大亨 II》实际上是以经营为主要目的的，因此在你修建好了各种硬件设施后，工作的重点就要放到运输经营上来。点击公司的图标并双击你的公司，就可以看到公司的财务报表了。这其中主要包括：

发行债券：这是扩展公司财源的主要方法。要使你的债券能够顺利发行，最重要的因素是提高自己的信用等级。如果你的信用等级是“CCC”以下，那你的债券基本上就无法发行了。一家好的公司往往要花费大量的时间将自己的信用等级提高到标准值，这主要是要求你在发行债券时要有长期的支付担保和正常的利息支付。不要认为发行完债券后可以不必偿还，那么你同骗子就没有什么区别了。一定要时常检查你的债券还有多少时间到期，到期前一定要及时兑付。俗话说：“好借好还，再借不难”。

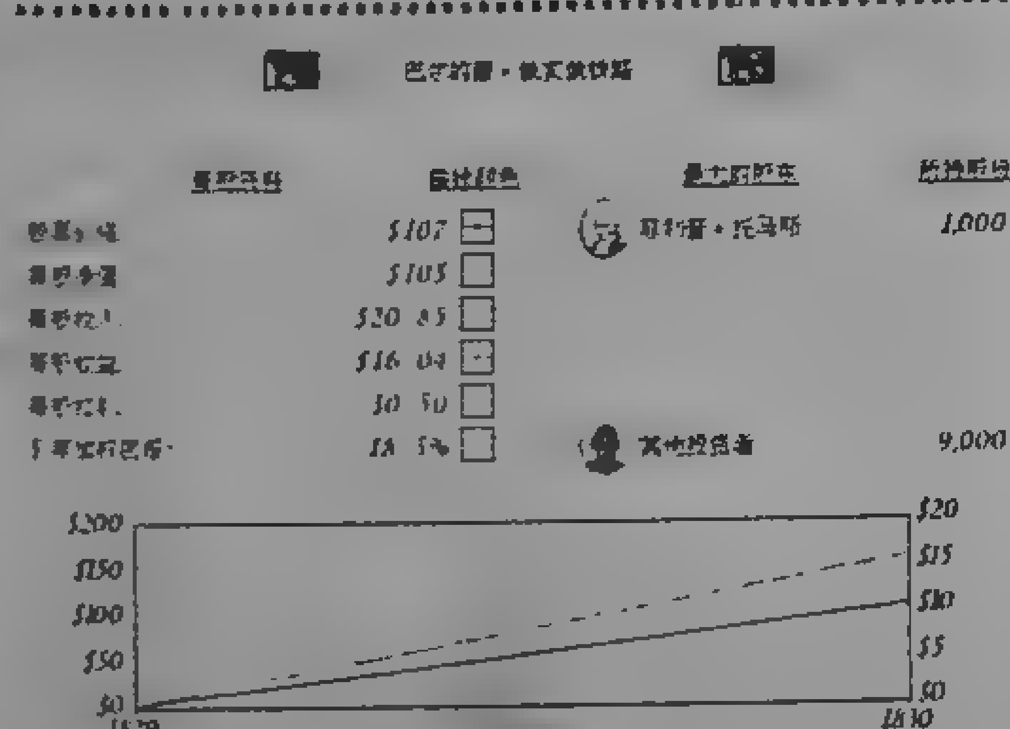
认购股票：当你的公司蒸蒸日上时，不要忘记花费一些额外的资金从股民手中买回你公司的股票。这一般可以拉高公司的股票价格，同时也会使你尽可能多地掌握公司的控股权，以免使公司落入别的大股东之手。

改变红利：你可以确定股票持有者（包括你自己）每一股的红利是多少，红利越高，越能吸引股民。但是在股票除权之日，过高的红利也会使你破费大量资金，所以在公司能获得高额利润之前，通常要使你的股票红利降低一些。

兼并：游戏在最高的难度级别上具有“兼并”功能（“简单”级的没有），可以允许你收购、兼并其它小公司，这对于建立一个一统天下的铁路帝国是很有效的，当然前提是你要拥有足够的资金！

宣告破产：如果你由于经营不善，公司实在难以支撑下去；那么你也可以宣告破产，这样虽然可以将你的债务减半，但是你的信用等级也将因此而一落千丈，以后也就很难再发行债券和股票了。这是万不得已时最后的办法，一般你最好不要这样做。

3. 关于发行股票



股票运作可谓是运输经营业务中的重中之重，熟练地操作股票可以使你赚钱的效率事半功倍。

点击游戏主窗口左下方的“股票市场”图标，或是在“公司详细情况”窗口中点击股票证书，就可以进入股票市场了。现在你处于自己的办公室中，这个画面显示了一只拿着股票报告的手。点击股票报告上的“个人”和“公司”按钮可以在两个项目窗口中进行切换。在“公司”的列表中会显示一些宏观的、经营战略方面所需的必要信息，在“个人”的栏目中罗列的就是你自己所拥有的股票及其市值。你可以对自己的股票进行买、卖等操作，当你选中“买”或是“卖”的选项时，每次的股票出入量都是 1000 股。你会发现，每次当你购买完股票后，股票市值都会上升，这是使你的股票升值最简单的办法，同时也是让觊视你公司股票的对手们望而却步的最简单的办法。至于“卖”，相对于“买”来说则是完全相反的操作，不过话说回来，对股票价值的升降起决定性作用的因素归根结底还在于你公司的经营情况，要知道，无论你怎样炒作，差的股票仍然是差的股票。

4. 投资其它公司

如果你觉得其它对手的铁路比你的铁路挣钱多，从而想给你的对手设置一些障碍，那么最简单的办法就是大量购买他的股票，说好听一点也可以称之为“投资”。你甚至可以自己不建一条铁路，而只做一个投资商。当你拥有了对手公司 10% 以上的股票时，你就有可能当到该公司的董事了。如果你再拥有足够的投票率，那么成为公司的董事长也是手到擒来的事情，当然，你也要提防你的对手会这样搞你！

5. 其它运作方式

借鸡下蛋：如果你手头资金紧张，无力承担修建铁路的巨额费用，也可以先把你现有的铁路就近连接到对手的铁路线上。要连接到对手的铁路线上并没有什么特殊要求，只不过你的火车在对手的每一段铁路上行进时都要付费。对于短途运输来讲这一般不成为太大的问题，租用对手的线路长度只要不超过你的线路总长的 45% 就行。但需要注意的是，在别人的铁路上，你的使用优先权会降低，比如在两车相遇时，你的车必须停下来给业主的火车让路。

借屋筑巢：与使用对手的线路一样，你也可以租用对手的车站。具体操作方法同连接铁路一样，只需要把你的铁路连接到对手现有的车站上即可。每次当你在别人的火车站上装卸货物时都要支付一定的费用，不过这比起你租用别人的铁道线路跑长途的花费要小得多。同时，你在对手的车站上装卸货物，必然要耽误对手的运输工作，因此你还有机会使对手在少运货物的损失中获得利益。

购置工厂：在游戏的“专家级”难度级别里，你可以购置工厂。购买时点击工厂（地图上任何不包括住房和车站的建筑物），可以看到它的一些数据。这是一个长期的投资项目，几年内可能得不到回报，不过随着火车进出厂区越频繁，你的获利也会越多。

货物需求：如果车站中的某种货物库存过多，其它货物就会不足。所以一定要把货物送到真正需要这些货物的地方，千万不要无的放矢地随意运输。

编辑/游骑兵

古墓丽影：最终启示录

秘密地点、故事背景、难点要点说明

■文/风梦秋

Angkor Wat

1986 年，劳拉 16 岁时，在范老师 (Wernet Von Croy) 的带领下来到柬埔寨的佛教古迹吴哥寺(也称吴哥窟)实习。

这其实是为了第一次接触"古墓丽影"系列的玩家准备的训练关。在这里范老师会教她跳、助跑跳、爬梯子、游泳等各种动作。这关接近结尾处，有左右两道门，如果找齐了秘密物品，老范会打开左边的门，之后第二关的线路会比较难些。如果没有找齐秘密物品，老范会打开右边的门，之后第二关的线路会容易些。当然你可以留着第 8 个秘密物品不拿，等老范打开了右边的门再去拿。操作上要注意，爬进高处的矮洞要同时按向前和 |>| (就是蹲下来的键)。还有在荡绳索时，跳过去抓住绳索，移到最下端，对准目的地，按 |?| 荡动绳索，多荡几下，荡到幅度很大，接近目的地，在最高点时不要放开 |Ctrl|，再按 |Alt| 就可以"飞"过去。

秘密物品：8 个黄金骷髅头

1、刚开始台阶左边地上。
2、第一个需要跳过的断层下面的水里。
3、使用助跑跳抓到对面，从右边水流旁的斜坡滑下。
4、大水池池底。
5、遇到两只野猪的院子，另一头的角落。
6、门口有两个红色石狮子的房间内右边。
7、爬进矮洞，爬到左边。
8、穿过有毒镖的通道，来到院子。

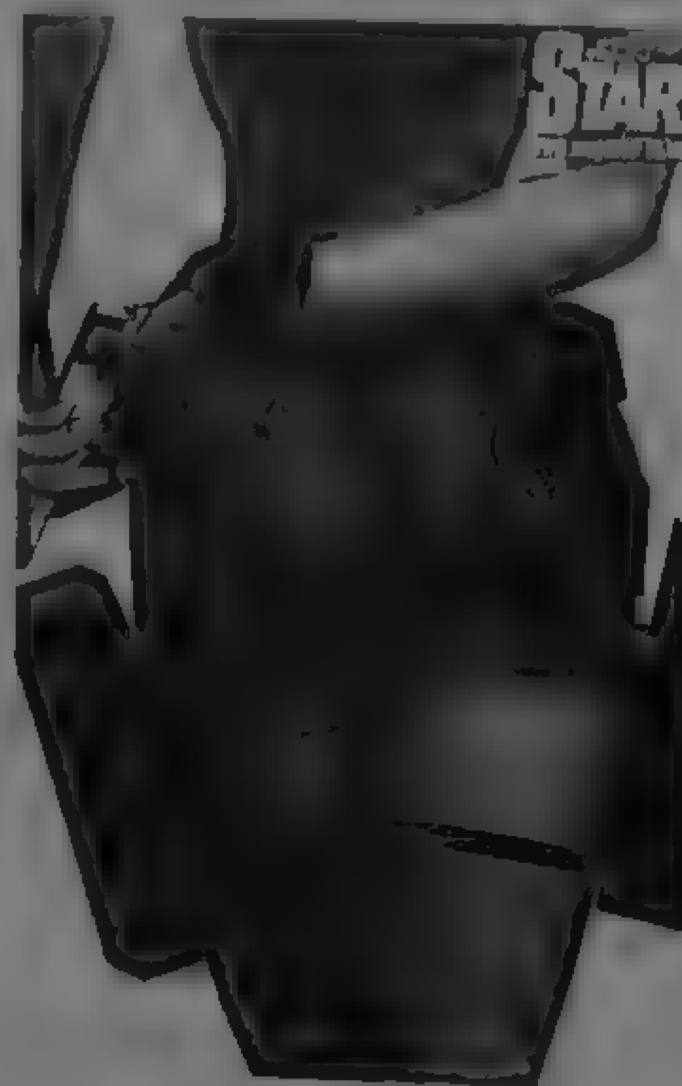
Race For The Iris

范老师会和劳拉来一次赛跑，看谁先到"彩虹女神"宝石处。这是考验你灵活应用刚才学到的操作的。在训练关的最后，范老师因过于自负，不听劳拉良言劝告而陷人危险中。劳拉眼看自己无法救出老师，而出口即将被塌陷的巨石封闭，不得不逃了出去

这关只要跟着老范跑就可以了。

The Tomb Of Seth

多年后，劳拉受人之托来到埃及沙漠，在一个向导指引下进人赛斯（古埃及的沙漠与风暴之神)古墓，这个向导的作用其实



是指路，让大家尽快熟悉这个游戏。中途向导莫名其妙地逃跑了，劳拉不得不独自[illegible]

这关会遇到一种有点像狗的东西，那是坟墓守护神阿努比斯，也负责制造木乃伊，外形是胡狼。这种敌人很不经打，但攻击力较强。这关在楼上，楼下变成火海后是个难点。要沿着五个透光的格子跳跃，跳得正确对面门上的五盏灯就会一次点亮，五盏灯都点亮，门就会打开。如果跳错了，可以转身进人通道拉下绳索机关熄灭格子上的火

秘密地点 5 个

9、从右边下坡，爬上墙边的台子。
10、来到一个房间，从右边的通道下去，在一个大坑里
11、爬上白色的台子，抓住绳索，荡到左边墙上的洞里。
12、在一个巨大头像处，左边有扇关闭的门，沿梯子爬到头像顶上拉下开关打开门。
13、在头像顶上时，跳到头像的额头上，再跳到另一侧。

Burial Chambers

劳拉突破重重机关，终于到达墓室，找到了赛斯的人形棺，从棺木上取走了一个护身符。出了古墓劳拉阅读护身符上刻着的古埃及象形文字，才知道这是太阳神荷露斯的护身符。在远古时代，人神一体的君王奥赛里斯被邪恶的弟弟赛斯杀害，奥赛里斯的妻子爱西斯契而不舍地走遍大地寻找被肢解的丈夫的尸体，直到把尸首全部收齐令奥赛里斯复活。后来他们的儿子，太阳神荷瑞斯(鹰头人身)为父亲复仇，战胜了赛斯。荷瑞斯把赛斯钉在棺材里，并用他的护身符来压制赛斯的邪恶力量。这次劳拉取走护身符，失去了压制赛斯的力量，邪神赛斯就会恢复他的邪恶力量，带来毁灭性的灾难。劳拉这时才意识到自己犯了一个大错误。同时那个向导带着一些武士出现了，他们要夺取护身符。

秘密地点 5 个

14、刚开始滑下坡，跳起抓住头顶的暗层。
15、捡起五星后走左边。
16、来到墓室，不要接近中间的人形棺，到另一房间，坑里。
17、上山途中，右边有个坑。
18、来到一个有很多尖刺的旋转房间，跳到左边墙上的洞里。

Valley Of The Kings

英勇的劳拉当然不会让敌人得逞，狠狠教训他们以后，她驾驶一种类似吉普的车追踪向导，沿着王家山谷(很多法老王葬在这里而得名)一路追踪。

这关不需要着急，前面的车会不时的停下来等着，你也不需要超过它。车子的操作是：|Ctrl| 加油门，|←| 或 |→| 调整方向，|Alt| 刹车，|Alt| + |←| 下车，按 |/| 然后按 |Ctrl| 是倒车，按 |Delete|、|PageDown| 或 |Shift| 恢复为往前。

秘密地点 3 个

19、刚开始的通道上方。到右边角落洞穴口的台子上，跳到靠墙的较高的台子上，再跳到顶上。
20、刚开始的通道左边洞穴里的高处。
21、开车来到一个大坑边，沿梯子爬下去，坑壁上有个矮洞。

KV5

劳拉驱车追赶敌人，来到 KV5 墓室。这是古埃及第十八王朝的法老阿蒙荷太普四世(AmenhotepⅣ)为他的母后泰伊(Tiye)修建的。阿蒙荷太普四世是个很特别的法老，他崇拜阿顿(Aten)神，他改变埃及多神崇拜的传统，宣布只有一个神——阿顿神。他关闭阿蒙神的庙宇修建阿顿神的庙宇，他把自己的名字改为阿肯那顿(Akhenaten)，他新建一个城市命名为阿肯太顿，并把首都迁到那里。他为阿顿神写了很多赞美诗，却荒废了朝政。他允许艺术家给他画像时打破传统，充分自由发挥。他在公众面前吻她的妻子……但是在他死后，他的继任者——著名的法老图坦卡顿，恢复了对阿蒙神的崇拜，把名字改为图坦卡蒙 (Tutankhamun)，把首都迁回底比斯，阿肯太顿被荒废了。考古时发现这个墓室里的木乃伊是个年轻的男性，很可能是年纪轻轻就死去的法老赛门克卡拉 (Smenkhkare)，阿肯那顿曾任命他为共同摄政王。

在这关的最后，劳拉在尼罗河旁突破敌人设下的埋伏，飞车上了渡船。这时她才发现进人古墓取护身符的事是一个阴谋，设计陷害她的居然是她的范老师！他没有死，而且他认为当年是劳拉背叛了他，他要报复。劳拉见事情不妙，找到她的朋友，正在埃及考古的 Jean Yves，得知用护身符加上荷露斯的圣衣，就可以召唤荷露斯的力量，再次封印赛斯。

秘密地点 4 个

22、坡顶木台上有个武士，前面石门右边。
23、从大门右边脚手架二层来到一层。
24、进大门上坡有刺球滚下来，接近坡顶处头顶有个暗层。
25、经过左边大坑和右边小坑之间，左边大坑里壁上有个矮洞。

Temple Of Karnak

劳拉连夜驱车来到卡纳克神庙。卡纳克神庙其实是卡纳克神庙群，由砖墙隔成三个部分，中间保存得最好也是面积最大的部分是献给阿蒙神的，阿蒙神是第比斯的主神，形象是人、公羊、鹅或者原始时代的蛇，因第比斯的兴起而成为国家的主神。左边是献给莫(战争之神，通常是以猎鹰头人身的形象和荷瑞斯一起出现)的。右边还没有发掘的部分是献给姆特（战争女神，阿蒙神的妻子，月神孔苏的母亲，外形是母狮)的。

秘密地点 4 个

26、从开始有方尖碑的广场去左边，爬进矮洞到一个房间。
27、从广场去中间，跳人水池，一直游会找到一个透气口，爬上去就是。
28、继续游，右边是关闭的铁门，左边有个小小的三角形洞口。
29、从广场去右边，来到一个大房间，左边第一个凹处墙上矮洞。

The Great Hypostyle Hall

劳拉来到神庙里著名的大柱厅，大柱厅是由 134 根 13－23 米高、周长 15 米的大柱子构成的，非常宏伟。

Sacret Lake

接着劳拉来到圣湖边。在这关湖底会来到一个有大镜子的房间，从镜子里可以看到头顶有个透气口，对照镜子里判断位置就可以找到。拿到东西后，沿路会回到开头的广场那里。接着会再次来到大柱厅的附近，在这里会遇到忍者。你只要一直开枪，他就会舞动武器来挡住子弹。这时候你可以把枪收起来，马上再拔出来。他有一会儿会停止舞动。反复这样做就可以消灭他。从这里角落的矮洞就会来到大柱厅。

在这里的楼上瞄准圆球射击就可以把它推到地上砸出一个坑来，到坑里会来到一个晶体处，周围有三个房间里各有一根大木棒。沿着通道走在末端爬上梯子来到

楼上，会看到磨。依次把三个磨顺时针推1/4圈、半圈、逆时针推1/4圈就可以让下面三根木棒的尖头对准晶体。到楼下拉下晶体旁的绳索开关即可同时敲击三根木棒产生特定的声波令晶体破碎，得到里面的东西。从旁边通道出去会来到圣湖附近，把两样东西组合放在柱子间地上的尖顶上即可。

这关最后，劳拉来到塞米尔卡特(古埃及第一王朝的第六个法老王)古墓，用护身符打开沉重的石门。这时老范赶到并取走了护身符，把劳拉关在古墓里。

秘密地点1个

30、打开水池边三道门后，去左边门里，跳入水里，游进左边通道。

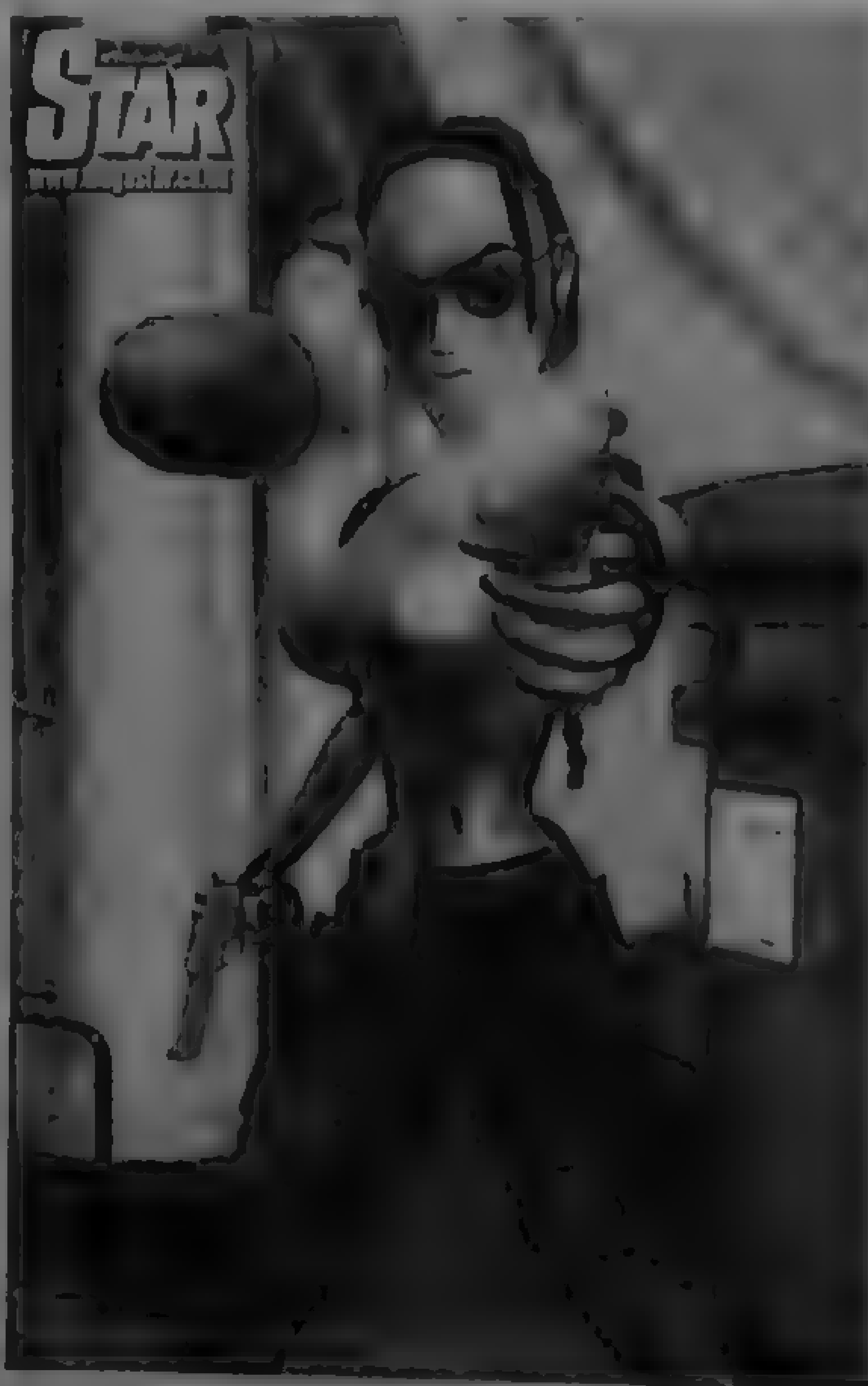
Tomb Of Semerkhet

在塞米尔卡特古墓里，会遇到大量甲虫，这种虫子是不能打的，只能逃。这关的"惊彩箱"(墙上的小洞)都是有喷火的，你得观察规律，找到喷火停歇较长的时候跑过去拉里面的开关或者拿东西。得到规则石板后回到棋厅，必须下一盘棋。这种古埃及游戏的名字叫"Senet"，传说中月神孔苏(Khonsu，也是医疗之神，父亲是阿蒙神，母亲是姆特神)曾经和托特(Thoth，计算、学问和智慧之神，外形是红鹭或狒狒，带着笔和卷轴，也是文字发明者)下这棋，并且用他的光作赌注，结果是托特赢了。从此孔苏就不能展现他所有的光芒，除了满月时。

下棋的规则是：目标是把棋子移动到末端的T形十字(在古埃及，这是生命的象征)格子上，它就会消失。三个棋子都消失以后，就胜利了。每回合转动那四根木片，白色[illegible]的数字代表可以移动的步数，[illegible]没有白色的，就是六，[illegible]或者是走到有T形十字的格子上，[illegible]机会[illegible]在的格子上[illegible]输赢。下面的路线是不同的，只有下赢了，才有另五个秘密地点可以去，下赢了就没有了。

到后面会遇到火精灵，这也是武器无法对付的，不小心就会被点燃。要跑到一个开关处拉开关放出一只冰精灵，它们碰在一起就会消失。从一条绳索荡到另外一条绳索上，要在不用[Ins]键观察的情况下看到两条绳索重叠，就是对齐了。

在这关最后劳拉找到墓室，看到墙上的古埃及象形文字记录着：我曾经在灾难降临的时候追随光明之神荷露斯，目睹他战胜邪恶之神赛斯的过程。当有人读到这些文字的时候，就意味着黑暗之王已经被释放。[illegible]荷露斯的力量，永远地封印赛斯。荷露斯的力量一旦被召唤，神圣之光便会从天上的星星里直射入永恒的金字塔下面。依靠荷露斯的护身符及他的黄金圣衣，就可以再一次地阻止赛斯带来的灾难，再一次击败[illegible]



秘密地点7个

31、来到棋厅，跳到左边看台，爬上梯子。

32、升起台子爬到楼上，从另一边往到梯子上，往右移过两个拐角。

下面5个必须下棋输了才有：

33、滑下坡时跳到前面台阶上。

34、沿滑竿下到一个房间，跳到右边中间平台上，推开红色的门。

35、三根绳索处，荡到第三根绳索上，荡到前面。

36、得到火把后回到有三根绳索的大厅，从中间的火柱取火，点燃通道里拱门两旁墙上的火把，地上会打开一个洞。

37、爬上去，转身看到开关，跳过去拉下升起台子。从台子上爬到上面的隔层。

Guardian Of Semerkhet

在这关劳拉要面对古墓守护神——头神牛。它是不能用武器对付的。你要引它撞开通道尽头的门，再引它撞碎三根柱子底部绘着眼睛的瓷砖。最后劳拉找到出口离开古墓，来到一个小镇。劳拉抓到那个向

读 者 问 卷 调 查

2000・02

您的参与是对我们最大的支持



读者档案

姓名：________ 年龄：________ 性别：□男□女

地址：________________________

________________________ 邮编：________

读者评刊

1. 本期您最喜欢的文章：________________
2. 本期您最不喜欢的文章：________________
3. 本期您最喜欢的栏目：

□新闻报道 □特别企划
□上市烽火 □PC工具箱
□流星时空 □硬件兵工厂
□佳作赏析 □网络港口
□攻略手记 □文渊阁
□排行榜 □镜花园
□秘技档案 □杏花村

读者需求

1. 您最想看到的游戏介绍：________________
2. 您最想看到的游戏赏析：________________
3. 您最想看到的游戏攻略：________________
4. 您最想参与的活动：

□问卷调查 □有奖征答
□游戏竞赛 □玩家联谊
□有奖征文 □优惠销售

点将榜投票

您最喜爱的游戏：1. ________________

2. ________________

3. ________________

4. ________________

Alexandria

亚历山大是埃及最大的海港，全国第二大城市。它位于尼罗河三角洲的西部，毗邻地中海。希腊马其顿国王、著名的亚历山大大帝占领埃及时于公元前332年兴建在广场边一栋两层的建筑里劳拉见到了Jean，得知圣衣被克丽帕特拉带到这里，他手下的工人正在挖掘，但老范的手下也在挖掘。以后还可以多次来到这里和Jean对话了解情况，不过并不是必要的。

从Jean的办公室里的台子上可以拿到激光瞄准器，它可以和弩、左轮枪装配(COMBINE)在一起，然后就可以用[Ins]键来瞄准，用[<]和[>]键可以放大和缩小。

秘密地点4个

45、在两条绳索处，跳到第二条绳索上后，荡过去抓住左边墙上矮洞。

46、爬到三层拿三叉戟尖，瞄准射碎地上五堆白骨，打开放三叉戟的台子附近地上一个洞。

47、去上个秘密地点后，也打开了二层角落一扇门。

48、回到地上，跳过坑进一个房间，坐"电梯"上去。

Temple Of Poseidon

来到了波赛东神殿，波赛东是海神，宙斯的兄弟。

一次就可以点燃全部的火蛇，注意不要踩到地上的标志处，那会让火全部熄灭。对付火精灵要把它引到水池旁，跳入水池它们会跟下来。还有地上的盒子是可以直接拔起来的。

秘密地点3个

50、来到一个房间，左右都有大齿轮，左边齿轮下面，沿梯子爬下去。

51、遇到铜人铜马处，射击斜台上方的铁锤，打开墙上的铁栅。

52、在楼上进右边第一扇门，滑下坡时跳起抓住梯子爬上去，跳到右边长台上。

游戏点评

游戏名称：________

点评内容：________

留言板

广告咨询

1. 本期您对哪家公司的广告最感兴趣：________
2. 您希望：□购买□询价□索取资料
3. 本期您最欣赏的广告是：________

请您将调查表按以下地址寄出(复制有效)：
100037 北京 813 信箱《问卷调查》收

板后回到棋厅，必须下一盘棋。这种古埃及游戏的名字叫“Senet”，传说中月神孔苏(Khonsu，也是医疗之神，父亲是阿蒙神，母亲是姆特神)曾经和托特(Thoth，计算、学问和智慧之神，外形是红鹭或狒狒，带着笔和卷轴，也是文字发明者)下这棋，并且用他的光作赌注，结果是托特赢了。从此孔苏就不能展现他所有的光芒，除了满月时。

下棋的规则是：目标是把棋子移动到末端的T形十字(在古埃及，这是生命的象征)格子上，它就会消失。三个棋子都消失以后，就胜利了。每回合转动那四根木

法对付的，不小心就会被点燃。要跑到一个开关处拉开关放出一只冰精灵，它们碰在一起就会消失。从一条绳索荡到另外一条绳索上，要在不用[Ins]键观察的情况下看到两条绳索重叠，就是对齐了。

在这关最后劳拉找到墓室，看到墙上的古埃及象形文字记录着：我曾经在灾难降临的时候追随光明之神荷露斯，目睹他

上的火把，地上会打开一个洞。

37、爬上去，转身看到开关，跳过去拉下升起台子。从台子上爬到上面的隔层

Guardian Of Semerkhet

在这关劳拉要面对古墓守护神——头神牛。它是不能用武器对付的。你要引它撞开通道尽头的门，再引它撞碎三根柱子底部绘着眼睛的瓷砖。最后劳拉找到出口离开古墓，来到一个小镇。劳拉抓到那个向

导，逼问他得知老范已经前往亚历山大城，于是劳拉就上了火车

秘密地点 3 个

38、来到通道里，往右走到高处，跳起抓住头顶的裂缝，荡到接近通道末端的门处，左边墙上有个矮洞。

39、由神牛进来的门出去，到尽头来到一个房间得到火把，到另一边墙上取火，然后回到这个房间，点燃墙上两根火炬打开门。

40、来到楼上，到有放东西的房间对面的那边，爬到头顶的房间。

Desert Railroad

劳拉在行驶中的火车顶上和老范手下的忍者恶斗，控制火车开到了亚历山大。这关战斗时要小心。到货物堆得很高的那节过不去，要挂到左边边缘，荡到对面。

秘密地点 3 个

41、到火车尾，挂下去，放手再抓，从窗口爬进车厢。

42、拿到铁撬后回头，进入一个车厢，撬开木板。

43、回到出发的车厢，撬开木板。

Alexandria

亚历山大是埃及最大的海港，全国第二大城市。它位于尼罗河三角洲的西部，毗邻地中海。希腊马其顿国王，著名的亚历山大大帝占领埃及时于公元前332年兴建。在广场边一栋两层的建筑里劳拉见到了Jean，得知圣衣被克丽帕特拉带到这里，他手下的工人正在挖掘，但老范的手下也在挖掘。以后还可以多次来到这里和Jean对话了解情况，不过并不是必要的。

从Jean的办公室里的台子上可以拿到激光瞄准器，它可以和弩、左轮枪装配(COMBINE)在一起，然后就可以用[Ins]键来瞄准，用[<]和[>]键可以放大和缩小。

秘密地点 1 个

44、从Jean的办公室出去到阳台上，往左走跳到另一建筑二楼，消灭敌人后跳到右边倾斜的屋顶上抓住边缘，往右移过拐角，放手抓住开关拉下，然后进入屋子里打开的暗门内。

Coastal Ruins

劳拉来到海边。在展览馆有个房间要在时限内射碎全部瓷靶。用榴弹发射器选用(Choose Ammo)开花弹(Super Ammo)，走到边缘，原地跳起，在最高点发射就可以了。也可以先去拿弩，然后用弩选用爆破弩箭(Explosive Ammo)更简单。弩放在一个房间里，地上的尖刺坑没有显示出来，但从镜子里可以看出来，只要对照镜子走就可以了。在海边会遇到骷髅兵，用小手枪是打不死的。可以用大威力武器(榴弹发射器、爆破弩箭)直接轰成碎片，也可以用来福枪打得它们后退，掉到坑里摔碎。或者可以用弩瞄准它的头把它射碎。

Catacombs

遇到冰精灵，把它引到神像(像一只鸟)处就可以消灭它。

秘密地点 4 个

45、在两条绳索处，跳到第二条绳索上后，荡过去抓住左边墙上矮洞。

46、爬到三层拿三叉戟尖，瞄准射碎地上五堆白骨，打开放三叉戟的台子附近地上一个洞

47、去上个秘密地点后，也打开了二层角落一扇门。

48、回到地上，跳过坑进一个房间，坐“电梯”上去。

Temple Of Poseidon

来到了波赛东神殿，波赛东是海神，宙斯的兄弟。

秘密地点 1 个

49、跳到一个大坑里，去右边通道。

The Lost Library

这就是试玩版那关了，不过路线完全不同了。在亚历山大大帝死后，他的大将托勒密继续统治埃及，建立了托勒密王朝，他们在亚历山大城发展希腊文化，亚历山大的博物院和图书馆天下闻名。那时世界上名列前茅的科学家、诗人、艺术家和学者都聚集在亚历山大城，在亚历山大欧几里得写成了《几何原本》，埃拉托色尼计算出了地球的圆周，希罗菲拉斯为开创解剖学这门学问做出了重大贡献。

这关会出现铜人，对付它要打中它胸口的宝石，否则就是大威力武器也没有用。用散弹枪选用加强型子弹(Wideshot Ammo)，命中宝石三次就可以解决它。对付骑铜马的铜人，也要命中它胸口的宝石，就可以把它打下马来，然后不断射击把它引开，不要让它再次上马，把它解决可得到它胸口的宝石。它骑在马上时要命中它胸口的宝石较困难，可以把它引到一个斜台旁，它会被卡在那里，然后慢慢解决它。后面来到天文室后，要移动棋子到地上的圆点内，移对的话棋子上面会出现一个发光的小球。在七条火蛇处，只要把七个开关都拉下一次就可以点燃全部的火蛇，注意不要踩到地上的标志处，那会让火全部熄灭。对付火精灵要把它引到水池旁，跳入水池它们会跟下来。还有地上的盖子是可以直接掀起来的。

秘密地点 3 个

50、来到一个房间，左右都有大齿轮，左边齿轮下面，沿梯子爬下去。

51、遇到铜人铜马处，射击斜台上方的铁锤，打开墙上的铁栅。

52、在楼上进右边第一扇门，滑下坡时跳起抓住梯子爬上去，跳到右边长台上。

Hall Of Demetrius

在这个大厅劳拉会遇到老范

秘密地点1个

53、解决了老范手下的忍者后上楼，沿地上的痕迹拉灯台，打开书架暗门。在里面会得到老范的摔碎的眼镜，没有作用

Pharos,Temple Of Isis

来到水中的爱西斯神殿。爱西斯(Isis)是守护死者的女神，也是生命与健康之神。奥西里斯的妻子，太阳神荷露斯的母亲。她保护荷露斯四个儿子之一的艾谢特。曾走遍四方寻找丈夫奥西里斯的尸体使他复活。这关有种半人半鸟的怪物，用散弹枪只要四枪就可以解决。



Cleopatra's Palaces

来到克丽帕特拉的宫殿。亚历山大大帝死后，他的心腹大将托勒密继续统治埃及，建立了托勒密王朝。克丽帕特拉就是托勒密王朝最后一个统治者。她的父亲托勒密十一世去世后，她和她的弟弟(根据埃及王室惯例，他也是她的丈夫）一同统治埃及。这个时候希腊已经衰落，新兴的强大国家罗马渐渐干涉托勒密王朝的内政。当培和凯撒在为罗马的统治权争斗时，托勒密王室中人一直关注着。当失败的庞培逃难到埃及时，他们把他杀害了。不久，获胜的凯撒来到埃及，克丽帕特拉就成了凯撒的情妇，借助凯撒的力量打倒她的弟弟兼丈夫，成为埃及女王。当凯撒被刺身亡后，他的两大继承人安东尼和奥古都斯争斗，克丽帕特拉嫁给安东尼。后来安东尼战败，拔剑自刎。传说当奄奄一息的安东尼被抬到克丽帕特拉身边时，她用毒蛇咬胸自杀而死。之后托勒密王朝灭亡，埃及成为了罗马帝国的属地。

找到钥匙和圣甲虫后组合成机械圣甲虫，就可以用它通过尖刺通道，在通道头地上甲虫标志中心的黑点上使用即可。可以用三次。后面会遇到劳拉的克隆体，她还不会动，但是敌人会去攻击她，这样劳拉也会去血。如果向她射击的话也一样。所以一定要保护她。

在这关的最后，会遇到两个高个子戴面具的古埃及武士，只要不停地左右跳跃避开他发射的魔法飞弹，同时不停射击就可以解决他们。然后劳拉回到亚历山大找Jean，却发现他被老范绑架了，老范要求劳拉带着黄金方尖碑到开罗交换。于是劳拉就跳上Jean的带边车的摩托车，赶往开罗，正是"女英雄救老男人"。路上遇到大批的蝗虫，那是赛斯制造的蝗灾。劳拉进入开罗才发现这里已经是一座死亡之城。

秘密地点1个

54、用机械圣甲虫通过尖刺通道进门后，不要往左边水池后的通道，走右边，这样可以少用一次机械圣甲虫。在最后一扇门左边有条尖刺通道，利用机械圣甲虫通过即可、

City Of The Dead

进入死亡之城，发现城里被一些军队占据。这关有种机械人，只要用左轮枪装上激光瞄准器打它背上背着的燃料筒（有红色倒三角标志)即可打爆它。摩托车的操作是：|Ctrl|上车，|Alt|+|→|下车，|Ctrl|加油门，|→||←|调整方向，|↓|是减速、后退，|Alt|是刹车，|?|可以加速，不过要后来拿到一氧化二氮以后在摩托车旁使用，然后才有加速功能。这关要注意的是，射碎摇晃的灯泡引出冰精灵，跳入水池让冰精灵把水面冻住，就可以到水池对面。

秘密地点2个

55、等后面有了加速功能后回来，飞过城市那头一个大坑。爬上台子，爬上斜面，然后不断跳跃，就可以跳到。

56、通过冰冻的水池推动开关打开门，进去撬开一扇门。

Chambers Of Tulun

这关会遇到牛头怪，利用城堡楼上的开关可以关上前后门暂时困住它，趁这机会开车到城堡后面，推一个开关打开门，爬上梯子。否则牛头怪的敲击会震得你无法爬上梯子。你也可以在推动开关后，在开关附近跑跑吸引牛头怪注意，然后再进门爬上梯子，也有可能顺利爬上去。

秘密地点2个

57、爬到城堡内楼上，跳到绳索上，荡到对面。

58、从城堡后门出去，跳起抓住屋檐爬上去，进入通道。

Citadel Gate

爬上梯子后会来到城中心大门外，遇到一个受伤的队长。城中心通往地下的门被一条土龙守护着，它是武器无法战胜的。队长有对付它的办法，但要求劳拉先找到他的部下，得到启动军火车上爆炸装置的另一张卡，然后开着摩托车过来载他到军火车处。土龙会喷射火球，而且它身上的鳞片可以变成蝗虫，蝗虫是不能打的，只能跑，一会儿以后它们会散开。跑过土龙面前到对面通道，到楼上，沿屋顶跳跃，最后会到医疗车处，得到一氧化二氮。然后就可以回到牛头怪城堡处，从后门边的通道进入战壕地带。

秘密地点1个

59、跳到绳索上后转身，面对跳过来的通道的右边一点，荡过去到一口钟处，再挂到下层。

Trenches

在战壕地带，射爆一个机械人，进入它身后的洞里，在一具尸体旁找到启动爆炸装置的卡。然后在通道末端找到一辆车，从车头上撬下一段弯曲的管子。出去后把管子和一氧化二氮组合，在摩托车旁使用，就可以加速了。回到牛头怪城堡，从一个斜台处加速飞到一个地方，进房间找到屋顶的钥匙。然后返回战壕地带。射碎墙上高处的石块，然后上台阶，进右边凹处，拉下盖子，爬到屋顶上。用钥匙开门，一路来到一个小孔旁，用弩瞄准射击一个红色开关，它会冒烟，下面一扇门就打开了。下去开车加速冲过门去，来到坡上。爬上梯子进屋来到街市区。

Street Bazaar

从市区找到地雷引爆器和代码芯片组合后排除地雷，开门，然后就可以开着摩托车到城中心大门外。开车到队长身边，载他到军火车旁。队长牺牲自己，开车冲向土龙，引爆车上的炸药和土龙同归于尽。劳拉进入大门来到城中心。

秘密地点1个

60、来到屋顶上，从桥上跳到梯子上，往左移到台子上，跳到左边屋顶上。

Citadel

进入城中心，劳拉救下了Jean。这关的敌人是被召唤的十字军亡灵战士，也是无法对付的。在这关的最后，在一个洞穴里劳拉遇到了老范和一群豺狼，被赛斯控制的他企图以邪恶的力量和劳拉交换圣衣，劳拉当然拒绝了，她跑出洞穴，取走墙上的护身符，以牙还牙，把老范关在里面。

秘密地点2个

61、下面是水池的房间，跳到左边靠墙的楼梯上，走到头，跳起抓住头顶的裂缝，荡到墙边放手再抓进入矮洞。

62、在最后的洞穴处，到较低处，往左到一个小坑边，放手再抓进入壁上的矮洞。

The Sphinx Complex

离开死亡之城，劳拉来到了埃及著名的狮身人面像斯芬克司附近。埃及有很多狮身人面像，但是吉萨的这一座是最大的一座。它的样子表示狮子的力量加上人的智慧，象征着古代法老的智慧和权力，永远面向东方太阳升起的地方。雕像高约27米，长约57米，是4500年前由法老王哈夫拉(Khafra)所建，人面就是哈夫拉的肖像。一次，有一个青年王子骑马穿过沙漠——到很后来埃及人才驯化骆驼来当交通工具——他走累了，在狮身人面像处歇息。那时狮身人面像被黄沙掩埋，他并没有发现它。在他的梦里，狮身人面像向他许诺，如果他肯把它周围的黄沙移去，他就可以成为埃及法老。王子醒来后就开始动手，后来真的在距今34个世纪前做了埃及的法老王，就是苏特谟斯四世(ThutmoseIV)。这件事被记在狮身人面像前爪间的石碑上。

秘密地点1个

63、在房间里拉开两个书架，书架底下有把散弹枪。

Underneath The Sphinx

在狮身人面像前挖出一个坑来到它下面。会看到两头神牛，小心地前进，等其中一头开始活动，就掉头跑到小房间里骗它进来，然后跑出去拉门边的开关把它关在里面。另一头也是如法炮制。前进看到三个巨大的按钮，左右两边的通道末端各有三道门。第一次要按右、左、中的顺序按动按钮，才能打开左边通道尽头的门，那是过关的门，但是要先找齐4颗宝石。如果拉错了，打开的就是右边通道左边的门，是个布满机关的死亡之门。打开过关的门之后就可以随意按动按钮，除了左、右、中是打开死亡之门外，其他四种顺序对应地打开4道门，进入得到4颗宝石。

秘密地点1个

64、有一个门里都是矮洞的，爬进中间的矮洞往右压碎木板，掉下去得到榴弹发射器。

Menkaure's Pyramid

大约在公元前2780年，古埃及第三王朝的第一个法老王，著名的左赛王萨卡拉登位。在他统治期间，有一个青年叫做伊姆荷太普(Imhotep)，他从底层一步一步地作上来，最后作到了宰相。在那个时代以前，法老王死后都葬在用泥砖砌成的巨大的长方形的基里(Mastaba)，法老王的坟墓和其他人的坟墓只有大小上的差别。伊姆荷太

者想要把法老王的坟墓以特殊的方法突出，因为法老王被视为神，他要为他不朽的法老王修建一个不朽的坟墓。于是他设计了人类历史上第一个用石头制成的巨大建筑。他在原来石室坟墓的基础上一层套一层，叠了六层，越到顶端越小，外面再用白色石灰岩包起来，形成阶梯金字塔。金字塔底下有国王的墓室，周围有很多走廊和通道，在许多走廊里陈列着许多雪花石膏和许多其他岩石制的器皿。伊姆荷太普死后两千年，在第二十六王朝时，他被视为"智慧之神"。后来埃及陆陆续续建了很多金字塔，在吉萨有三座最著名的金字塔，是最大的金字塔——胡夫金字塔、哈夫拉金字塔和孟卡拉金字塔。孟卡拉(Menkaure)是古王国时代第四王朝的第五个法老王，他的金字塔比其他两个要小。

这关的敌人是飞虫和大红蝎。被红蝎的尾针扎到会中毒，中毒后会"天旋地转"(不要错怪了显卡哦)，用个药包就可以解毒。但有些红蝎不会攻击你——除非你攻击它，它还会帮你对付飞虫呢。在看守室时一定要救下守卫，如果他死了，你就得不到一把很重要的"武器库钥匙"了，那是在后面有一关用来打开一个秘密地点用的。这里有个 Bug：如果你使用散弹枪去打守卫室里的红蝎，等救下看守后，直到进入金字塔之前你只能使用小手枪、乌兹冲锋枪和左轮枪，否则便会导致双手麻痹。而用其它的枪来救人则没事。只是小手枪、乌兹冲锋枪和普通弩箭威力太小，恐怕救人来不及；而榴弹发射器、爆破弩箭威力又太大，会连那个看守一起炸成碎片；只有左轮枪正合适。要过坑回金字塔那边时，抓住边缘平移过去即可。

秘密地点 1 个

65、来到金字塔门前后，从另一边再经过几次跳跃，到金字塔门口的柱子顶。

Inside Menkaure's Pyramid

进入孟卡拉金字塔内。最后会回到狮身人面像处，往右跳过坑来到一扇门前，用看守的钥匙打门进去来到了石室坟墓区

秘密地点 1 个

66、最后来到一个斜坡前，跳到斜坡右边滑下去，落在尖刺坑里右侧，有把乌兹冲锋枪



The Mastabas

开头记得到左边加油站取一罐油，然后进入石室坟墓，对于没有玩过 RPG 游戏的人来说这也许还算是迷宫。在这里要提高警惕小心突然扑过来的胡狼，攻击力很强。到门前时，用左轮枪瞄准射击墙上三个狮头口中的红色宝石，令狮口闭合就可以打开门。听说用散弹枪跳起来可能也打得到，不过我也没有试过。先后得到一袋沙和一个空水袋，后面到一个房间有三个盘子，到旁边水坑装一袋水倒在左边；把那袋沙倒在右边；把那罐油倒在中间，然后用火把点燃即可。后面会到另一个房间，有三尊猴子雕像，先撬动左边的开关会出来一只黑猴，消灭它即可。然后撬动右边的开关，会出来一只黄猴，等它爬上高台拉下天花板上一个开关即可。

秘密地点 1 个

67、刚开始迎面有个墓室，射碎红色警告牌进去，掀开中间地上的板，爬下梯子捡到一个大药包。

The Great Pyramid

这是古埃及第四王朝法老胡夫(Khufu)的金字塔，高 146.5 米。传说是耗费 30 年，10 万人来建造的。不过也有一个说法，说10万人只是一个谣言，每次同时投入工作的只有 4000 人。胡夫金字塔是由二百多万块巨石构成，其中大部分重达两吨半左右。工人们都是用最简单的工具，他们没有牲畜可以来驮，甚至没有轮子。而且金字塔各个方面的精确程度令人惊叹，用现代的仪器丈量也只有很小很小的偏差。

秘密地点 1 个

68、刚开始出门，跳过坑进门，掀起中间地上的板，下去捡起榴弹发射器。

Khufu's Queens Pyramids

这些比较小的是胡夫的王后们的金字塔。在两个小金字塔之间时，要推动一个不平整的石块到地上一个标志处（在一个小药包旁边），就可以打开旁边金字塔入口。进去是个小小的迷宫，遇到十字路口时依次走右、右、右、右的方向就可以到一个房间，有个高个子武士，左右跳并不停开枪就可以消灭他。撬下五星出来时遇到十字路口依次按右、前、左、右的方向就可以走出去。

秘密地点 1 个

69、有两间一半位于地下的屋子，右边那间里门上了锁。只要你有在孟卡拉金字塔那里救下看守室里的看守得到钥匙，就可以打开里门。里面有些弹药，还有各种武器各一把。

Inside The Great Pyramid

进入大金字塔内，放好四个五星令天上的星光汇聚直透到金字塔下面。

秘密地点 1 个

70、最后进门前，跳过倒数第二个坑后，转身跳到坑里较低处，捡到一把弩。这是游戏最后一个秘密地点，不过虽然找齐全部秘密地点，也没有隐藏关或第二种结局的。

Temple Of Horus

来到荷露斯神殿。这关你会看到一个天平，一边是一个罐子，一边是一根羽毛，旁边关着一只怪兽。这是"冥府审判"：埃及的传说里，人死之后进入冥府都要接受审判，由阿努比斯引到审判的地方，由冥界之王，荷露斯的父亲奥赛里斯主持审判。把死者的心脏放在天平的一边，把正义、真理、秩序之神玛特佩带的羽毛放在另一边。如果死者的心脏比羽毛重，那么他就会被等在一旁的恶兽"灵魂吞噬者"吃掉，反之他就可以尽情享受欢乐。

我们要做的就是往罐子里倒水，要倒得不多不少正合适令天平平衡，太重或太轻都是失败，旁边那个"灵魂吞噬者"就会被放出来。要倒的数量刻在水池边墙上。第一层是二，要倒两升。大水袋可以装五升，小水袋装三升。先把小水袋里的水倒掉(USE)，然后把大水袋里的水倒到小水袋里(COMBINE)。这样五升倒去三升，还剩两升刚好。下去到第二层也有同样的机关，这次要倒四升。先把两个水袋倒空，然后把大水袋装满，倒在小水袋里。这样大水袋里有两升水。然后她把小水袋倒空，把大水袋的两升水倒到小水袋里。最后把大水袋装满水，往小水袋里倒。由于小水袋已经装了两升水，只能再装一升水，这样大水袋里就剩下四升水。再下去到第三层，要倒一升。先倒空大小水袋。然后把小水袋装满，倒在大水袋里。接着再把小水袋装满，倒在大水袋里。因为大水袋里已经装了三升水，只能再容下两升，所以小水袋里就剩下一升水。

下去就到了金字塔下面的洞穴。中间笼罩在星之光芒里的只戴着头罩的石化状态的人就是太阳神荷露斯的身体，远古时代他战胜了赛斯，把他封在棺里。他应该可算是古埃及最重要的神之一。这次得劳驾他再帮帮忙，消除赛斯带来的蝗灾，把赛斯再次封印。

把 4 个刻有神圣经文的块石雕像放在四角的台子上，然后把荷露斯的黄金圣衣的其它五个部分穿到他的身上，最后把荷露斯的护身符放在他的胸口处。这时从天上的星座间，蕴藏着荷露斯的无限能量的光芒聚集在一起形成了一只鹰，从宇宙间直扑下来，飞进这伟大的大金字塔内，突破层层阻碍，飞到这金字塔的下面，飞到荷露斯身体处。一阵眩目的爆炸之后，荷露斯，太阳神，沐浴在神圣的光芒中，出现在我们面前。这时，外面无数的蝗虫飞进了金字塔里面，直飞下来，围绕着荷露斯飞舞。突然发生了强烈的爆炸，一道光芒向劳拉扑来，劳拉摔倒在地。我看到荷露斯的护身符弹了出来，落入水中。接着出现在星光里的，是邪恶的赛斯。他得意洋洋地说道："那个可恶的荷露斯已经再次回到天上的星星间去了，现在，我，将再次统治这个世界。过来到你们伟大的神面前跪下，我会考虑留住你们的卑贱的小命。"

注意他是刀枪不入的。要先跳到水里捡起护身符(你的物品栏里也有一个，那可能是设计上的遗漏，你必须捡起水里的那个，才能打开岸边的门)，然后回到中间岛上，跳到岸边进门拉开关，一路往上最后爬到下来的台子上，从星光里往上爬，劳拉会用护身符关闭盖子把赛斯关在下面。进入通道后速度要快，因为上面的柱子会落下来。最后到出口处。

劳拉已经气喘吁吁，腿脚发软，她已经非常疲惫了，艰难地向出口移动。这时一个人影出现在门口，挡住了阳光。老范！令人吃惊的是他向劳拉招手道：

"快点，孩子！通道就要崩溃了！"

通道已经开始震动，碎石不断落下，劳拉躲避着落下的石块，说道：

"你回来了，Wernet(老范的名字，Von Croy，Von 是用来加在姓前面的，Croy 才是他的姓，而 Wernet 就是他的名字)。你不再受赛斯控制了吗？"

老范回答："不，我……你的手，劳拉，给我你的手！"

通道震动得更厉害了，头顶的石块不断落下，脚下也开始塌陷。劳拉竭尽全力地向出口跑去，在脚下的石块掉落前奋力跃起，抓住了出口的边缘。老范伸手过来：

"抓住我的手，我会救你出来！"

劳拉紧紧抓住边缘，微笑道："很高兴能再次看到你，Werner。"

门口开始崩溃，老范不得不向外退去，他哭喊着："我不能丢下你！"

大块的石块不断下落，巨石把劳拉封在里面。老范转身脱下帽子，鞠躬……

这是个出乎意料之外的结局，估计它和老范的眼镜、老范复原的原因、那个劳拉的克隆体等都是为了下一代做的伏笔。让我们一起祝愿"古墓丽影"系列像现在这样一代比一代好的发展下去，直到永远！有关更多关于"古墓丽影"系列的资料，欢迎来信 dreamer2000@netease.com 和我交流。

编辑/游骑兵



[illegible]

①隐藏物品和秘技

在威尼斯。如果你连续敲击广场钟塔上的钟（20次左右），就会得到DOMO小组的绝情猫袖箭。这在游戏初期是个超强的兵器。

初到移动岛有两艘搁浅的船，右边那艘有一个秘密房间（用键盘控制人物在船尾附近乱撞一通就可以进去），在里面可以找到武圣手镯。

在战斗时，行动值满了选单出来后，按 |4| 就能无限制地使用绝招（不过有可能会死机）；战斗时要多用偷窃指令（装备神偷面具或乾坤袋），经常能得到一些不错的物品。

②隐藏 BOSS

在得到阿猫阿狗娃娃后是否觉得最后的魔旦实在是不堪一击？不过在游戏中还有一个隐藏的 BOSS 蚩尤，他可是要比那个没用的魔旦厉害数倍。要见到他，你首先要收集17把封印之剑（在游戏中共可找到18把，最后一把在附身于赛特身上的魔旦手中），然后去天山把剑交给轩辕童子，这样你就能见到蚩尤了。在战胜他后，你可以在战斗中使用轩辕童子（攻击力8000，消耗体力600）。

|测试：有效 孙翔 提供 B|

古墓丽影：最终启示录
Tomb Raider: The Last Revelation

使劳拉面对正北站立（按 |ESC| 显示物品栏，看看指南针的红色指针是否指向N标志位或在其左右等距摆动，如果面向了正北则指南针将是透明的），然后有下列秘技使用方法：

①跳关

按 |ESC| 显示物品栏，移动物品环到"Load Game"选项，按下 |H| + |E| + |L| + |P| 约3秒后放开，按 |ESC| 退出物品栏即跳到下一关。

②物品无限

按 |ESC| 显示物品栏，移动物品环到"Small Medipack"选项，按下 |G| + |U| + |N| + |S| 约3秒后放开，你会看到物品数变成了"Unlimited"。

③所有武器及弹药无限

按 |ESC| 显示物品栏，移动物品环到"Small Medipack"选项，按下 |G| + |U| + |N| + |S| 约3秒后放开，你会看到物品数变成了"Unlimited"，按 |ESC| 退出物品栏后再按 |ESC| 进入物品栏，移动物品环到"Large Medipack"选项，按下 |W| + |E| + |A| + |P| + |O| + |N| + |S| 约3秒后放开，即可获得全部6种武器且弹药无限。注意，所有武器的秘技功能只在劳拉成年时才有效。

|测试：有效 DIGFOOT 提供 A|

创世纪Ⅸ升腾
Ultima9: Ascension

①秘密功能键

在游戏安装目录中找到 default.kmp 这个文件并用文本编辑器如写字板将其打开，在文件中找到 [Cheat Commands] 这一栏，在其下面加上如下字符串，存盘运行游戏后，按 |ALT| + |SHIFT| + |I| 可切换主角的刀枪不入状态，按 |ALT| + |SHIFT| + |L| 可切换主角的飞行能力状态。

alt + shift + I = toggle_avatar_invulnerable
alt + shift + l = toggle_avatar_fly

在上述按键设定中还可以替换为其它功能代码，具体如下：

代码	功能
pass_one_hour	时间度过1小时
unpass_one_hour	时间倒回1小时
pass_one_minute	时间度过1分钟
unpass_one_minute	时间倒回1分钟
sunrise_sunset	太阳升起/落下
toggle_sun	日照开关
toggle_wind	风开关
toggle_storms	风暴开关
toggle_avatar_fast	主角快行开关

若将游戏版本升级到1.07或以上时还可加上使用下列功能代码：

代码	功能
recharge_mana	魔法力加满
fill_spellbook	魔法书写满
spells_0－2	获得0至2级魔法
spells_3－5	获得3至5级魔法
spells_6－8	获得6至8级魔法

注意：这些秘技功能可能会使游戏中的情节触发条件失效，从而可能影响整个游戏的正常进行，在使用这些秘技之后的存档也将保留所有的内部触发状态。

②障眼法

在游戏中一旦按 |B| 打开背包，你仍可指挥主角移动和执行动作，但怪物似乎就看不到主角了。利用这个设定可以轻松地解决掉所有的怪物，而为了避免屏幕上打开的背包阻碍视线，你可以将背包拖到屏幕边缘。

|测试：有效 BIGFOOT 提供 A|

机甲指挥官金版
MechCommander Gold

在游戏安装目录中创建一个名为 istlnumcourl 的文件（无扩展名且全为小写字母），启动游戏后即有下列功能键

在任务和装备调整画面中可键入下列字符串获得相应功能：

字符串	功能
poundofflesh	每键入一次获得1000000RP
rockandrollpeople	当前任务中参战机甲吨位无限
glennrocksthehouse	此后游戏中可收回所有机甲（即使在任务中被击毁）

在游戏任务中可键入下列字符串获得相应功能，再键入一次关闭相应功能。其中标有*号的秘技项开启后在以后各关卡中都有效：

字符串	功能
|CTRL| + |ALT| + |W|	完成当前任务
osmium	己方机甲刀枪不入*
deadeye	当前任务中己方机甲枪炮技能最大
lorrie	己方机甲与战车完全修复且补满弹药
mineeyeshaveseentheglory	战场地图雾影全开
framegraph	显示画面刷新帧数*
lostbunny	无限次核打击（按住 |B| 加鼠标左键点击）*

|测试：有效 Topgunner 提供 A|

奇迹时代
Age of Wonders

启动游戏时加上 beatrix 参数（可修改游戏启动图标的快捷方式如："C:\Age of Wonders\aow.exe" beatrix），启动游戏后在游戏中按 |CTRL| + |SHIFT| + |C| 开启秘技功能。此后输入下列字符串可获得相应功能：

字符串	功能
gold	获得1000黄金
mana	获得1000魔法水晶
fog	场景地图雾影开关
explore	场景地图黑影开关
win	当前任务获胜
lose	当前任务失败
freemove	无限移动能力
towns	使所有自治的城镇
spells	所有魔法研发完成
research	所有魔法研发完成

|测试：NA Topgunner 提供 A|

冠军拉力赛2000
Rally Championship 2000

游戏中使用下来字符串作为玩者车队的名字即可开启相应功能，成功后会听到一个声音提示。

字符串	功能
world class	可选A8 Championship赛事
turbo challenge	在 single race 和 time trial 模式中可选A8跑车
max power	可选 Citroen WRC 隐藏车
throw me a bone	可选 Citroen Saxo WRC 隐藏车
give me time 1	在 Service 画面按 |T| 可获额外1分钟维修时间
group b	可选奖励车
mooserati	可选奖励车
lambaghini	可选奖励车
group b	可选奖励车
mooserati	可选奖励车
lambaghini	可选奖励车
spud car	可选奖励车
precious things	可选奖励车
furry dice	可选奖励车
mf hotback	可选奖励车
tree hugger	可选奖励车
arcade unlimited	强化街机模式
arcade action	强化街机模式

|测试：NA Topgunner 提供 A|

虚幻竞技场
Unreal Tournament

在单人模式中按 |~| 进入控制台，输入下列字符串并回车获得相应功能：

字符串	功能
god	刀枪不入
loaded	获得所有武器
allammo	获得所有弹药
ghost	主角可以穿墙
fly	主角可以飞行
walk	主角行走方式
killall [class]	杀死所有指定类型的敌人
playersonly	时间停止，再输入一次恢复
behindview 1	尾随视角
behindview 0	正常视角
open [mapname]	跳入指定地图的关卡
summon [item]	获得如下指定物品：WarHeadLauncher、Enforcer、DoubleEnforcer、Minigun2、PulseGun、ShockRifle、SniperRifle、UT_BioRifle、UT_Eightball、UT_FlackCannon、Chainsaw

编辑游戏安装目录中的 user.ini 文件，在其中加上如下字符串，主角即可获得 Boss 的皮肤。

[Botpack.Ladder]
HasBeatenGame = True

|测试：NA Topgunner 提供 A|

雷神之锤Ⅲ竞技场
Quake 3: Arena

进入控制台，输入下列字符串并回车开启相应功能：

字符串	功能
/iamacheater	允许以 Skill 1 进入所有场景
/iamamonkey	允许以 Skill 100 进入所有场景
/model sarge/krusade	隐藏 Sarge Skin

要想在多人游戏中使用下列秘技功能，服务器端必须打开秘技功能，如在控制台输入 /devmap +map [name]，这样便有如下秘技：

字符串	功能
/god	刀枪不入
/give all	获得所有武器
/give 物品名	获得指定物品如下：allammo、armor、battle suit、bfg10k、flight、gauntlet、grappling hook、grenade launcher、haste、health、invisibility、lightning gun、machinegun、medkit、personal teleporter、plasma gun、quad damage、railgun、regeneration、rocket launcher、shotgun

要想观赏所有场景间的动画，以下列DOS命令行方式启动游戏：

quake3.exe +seta g_spVideos "\tier1\1\tier2\2\tier3\3\tier4\4\tier5\5\tier6\6\tier7\7\tier8\8"

|测试：有效 Topgunner 提供 A|

法老王
Pharaoh

主角的所有设定都可以在游戏安装目录中的 Pharaoh_Model_Normal.txt 文件中找到，取消此文件的只读属性，然后便可按照文件中的描述修改你想调整的项目，修改之后存盘并为该文件加上只读属性，此后便可按修改后的设定正常游戏。

游戏中按 |CTRL| + |ALT| + |SHIFT| + |C| 并输入下列字符串即可获得相应功能：

字符串	功能
help homeless	无家可归者都可得到安置
Pharoahs Tomb	当前任务立即获胜并进入下一任务
Fury of Seth	Seth 发怒并摧毁所有战舰
Living Large	所有房屋升级到 Fancy Residence

|测试：有效 Topgunner 提供 B|

半条命：针锋相对
Half－Life: Opposing Force

以 hl.exe －dev －console －game gearbox 命令行启动游戏，然后在控制台中可使用下列命令：

命令	功能
IMPULSE 101	获得所有武器及弹药
GOD	刀枪不入
NOCLIP	主角可穿墙及飞行
MAP xxxx	跳到指定地图的关卡，其中 xxxx 如下：

Single player: of0a0，of1a1，of1a2，of1a3，of1a4，of1a4b，of1a5，of1a5b，of1a6，of2a1，of2a1b，of2a2，of2a3，of2a4，of2a5，of2a6，of3a1，of3a1b，of3a2，of3a4，of3a5，of3a6，of4a1，of4a2，of4a3，of4a4，of4a5，of5a1，of5a2，of5a3，of5a4，of6a1，of6a2，of6a3，of6a4，of6a4b，of6a5，of7a0

Deathmatch: op4_bootcamp，op4_datacore，op4_demise，op4_disposal，op4_gasworks，op4_kbase，op4_kndyone，op4_meanie，op4_outpost，op4_park，op4_repent，op4_rubble，op4_xendance

Hazard Course: ofboot0，ofboot1，ofboot2，ofboot3，ofboot4

命令	功能
GIVE xxxx	获得指定物品
GIVE WEAPON_X	获得指定武器，其中 X 如下：GRAPPLE、KNIFE、PIPEWRENCH、EAGLE、M249、SNIPERRIFLE、DISPLACER、SHOCKRIFLE、SPORELAUNCHER
GIVE AMMO_X	获得指定弹药，其中 X 如下：556 (M249)、762 (Sniper Rifle)

|测试：有效 Topgunner 提供 A|

编辑/游骑兵

尖端 100——来自国际互联网的消息

通过互联网络的"尖端 100"，把握电脑游戏世界的脉搏已经不再是个梦想。这个每周更新一次的世界范围的投票统计榜体现了全球电脑玩家的行动趋势，希望这扇世界之窗能够为您提供更多更快的信息

[互联网网址 http://www.worldcharts.com/gindex.html]

符号说明：* 新上榜 ^名次上升 - 空缺 [W] 视窗版 [M] 多人游戏 [!] 精品推荐 [O] OS/2 版 [reg] 注册版

另　注：中文译名为暂译，有些游戏尚未有合适的译法，所以暂时空缺中文译名

2000 年 1 月 17 日第 3 周

编辑/游骑兵

本周名次	上周名次	上榜周次	最高名次	英文名称	制作/发行	中文名称
1	1	15	1	Age Of Empires 2 [!]	Ensemble/Microsoft	帝国时代Ⅱ
2	2	46	1	Heroes of Might and Magic 3 [!]	New World/3DO	魔法门英雄无敌Ⅲ
3	3	7	3	Unreal Tournament	Epic/GT	虚幻竞技场
4	4	48	1	Alpha Centauri/Alien	CrossfireFiraxis/Electronic Arts	半人马座
5	7^	6	5	Quake 3 (Arena) [!]	Id/Activision	雷神之锤Ⅲ竞技场
6	5	33	2	Jagged Alliance 2	Sir-Tech/TalonSoft	铁血联盟Ⅱ
7	6	55	1	Baldur's Gate [!]	Bioware/Black Isle/Interplay	博德之门
8	10^	5	8	Planescape (Torment) [!]	Interplay	恶灵星相
9	8	60	1	Half-Life/Opposing Force	Valve/Sierra	半条命/针锋相对
10	13^	93	1	Starcraft/Add-on [!]	Blizzard	星际争霸/资料片
11	14^	7	11	Ultima 9 (Ascension) [!]	Origin/Electronic Arts	创世纪Ⅸ升腾
12	15^	15	6	Homeworld	Relic/Sierra	家园
13	9	20	3	Command And Conquer (Tiberian Sun)	Electronic Arts	命令与征服：泰伯利亚之日
14	11	9	11	Age Of Wonders	Triumph/Epic/G.O.D.	奇迹时代
15	12	22	6	System Shock 2 [!]	Looking Glass/Electronic Arts	网路奇兵Ⅱ
16	16	32	2	Might and Magic 7 (For Blood and Honor) [!]	3DO	魔法门Ⅶ血统与荣耀
17	17	8	17	Gabriel Knight 3	Sierra	狩魔猎人Ⅲ
18	19^	62	5	Railroad Tycoon 2/Add-on [!]	PopTop/G.O.D.	铁路大亨Ⅱ/资料片
19	24^	■	19	Pharaoh	Impressions/Sierra	法老王
20	18	11	9	Fifa 2000	EA Sports	FIFA 足球 2000
21	21	23	16	Civilization 2 (Test Of Time)	MicroProse	文明Ⅱ/时代考验
22	20	44	7	RollerCoaster Tycoon/Add-ons	Microprose	过山车大亨/资料片
23	27^	7	23	Indiana Jones (The Infernal Machine) [!]	LucasArts	印第安纳·琼斯：恶魔机器
24	32^	10	24	Asheron's Call [!]	Turbine/Microsoft	亚瑟伦的召唤
25	25	43	18	EverQuest [!]	Verant/989 Studios/Sony	永恒使命
26	29^	81	7	Final Fantasy 7 [!]	SquareSoft/Eidos	最终幻想Ⅶ
27	26	10	26	X-Com (First Alien Invasion)	MicroProse	幽浮：首次异形入侵
28	22	31	14	Need for Speed (High Stakes) [!]	Electronic Arts	极品飞车：孤注一掷
29	23	44	17	BattleCruiser 3000 AD V.2.0	Interplay	战斗巡航舰 3000 第二版
30	28	63	1	Fallout 2 [!]	Black Isle/Interplay	异尘余生Ⅱ
31	33^	11	30	Revenant	Cinematix/Eidos	亡魂
32	30	24	10	Darkstone [!]	Delphine/G.O.D.	黑石传奇
33	34^	19	12	Nexus (The Kingdom Of The Winds)	Nexon	奈克西斯：风之国度
34	39^	10	34	NBA Live 2000	EA Sports	NBA 职篮 2000
35	37^	6	35	Tomb Raider (The Last Revelation)	Core/Eidos	古墓丽影：最终启示录
36	35	18	17	NHL 2000 [!]	EA Sports	NHL 冰球 2000
37	60*	3	37	Championship Manager 99/00 [!]	Eidos	冠军足球经理 1999/2000
38	46^	15	31	Freespace 2	Volition/Interplay	自由空间Ⅱ
39	31	90	2	Might and Magic 6 (The Mandate of Heaven) [!]	3DO	魔法门Ⅵ天堂之令
40	45^	15	29	Rainbow Six (Rogue Spear)	Red Storm	彩虹六号：狂暴之矛
41	42^	41	11	Civilization (Call to Power)	Activision	文明：力量召唤
42	36	41	14	Championship Manager 3 [!]	Eidos	冠军足球经理Ⅲ
43	48^	4	43	12 O'Clock High	TalonSoft/Take 2	12 点方向高空
44	41	27	25	Outcast	Appeal/Infogrames	放逐者

欢迎加盟捷径俱乐部

硬件捷径(硬件邮费15元)					
声卡	零售/会员	双飞燕鼠标2D	30/28	卓越128X AGP 8M	330/325
创通64位(简)	240/235	手柄6键	40/35	卓越TNT2 -V AGP 32M	680/675
启亨红辣椒PCI 32位2M	220/215	PC[illegible]	120/100	卓越TNT2 -W AGP 32M	780/775
吉豪PARⅡ724	150/145	索尼3.5寸10片装	55/50	小影霸128 2X AGP 8M	420/415
吉豪PARⅡ4D	135/130	微机故障诊断卡	390/375	小影霸TNT 16M AGP	595/590
奥斯卡719	80/75	8键手柄	55/45	小影霸TNT2 -M AGP 32M	785/780
创通32位	230/225	摇杆(四键)	100/90	小影霸TNT2 -2500 AGP 16M	1100/1090
3.5寸软驱	零售/会员	IP电话机	198/188	小影霸TNT2 -3500 AGP 32M	1780/1770
索尼	145/140	显卡	零售/会员	[illegible] TNT16M AGP	680/675
帝亚克(TEAC)	140/135	狼系列PCI 8M	400/395	G100 AGP 8M	425/400
富士通	130/125	阿波罗CL5465 AGP 4M	150/145	小太阳I740 8M	335/330
其它	零售/会员	阿波罗TNT AGP 16M	550/545	帝盟PCI 2M	210/205

捷径教育软件专栏

名称	零售价/会员价	名称	零售价/会员价
小学奥林匹克套装版(7CD)	188/160	[illegible](5CD+书)	99/80
树人教育98版软件小学(6CD)	198/180	[illegible]99年第1期	28/28
树人教育98版软件中学(6CD)	198/180	[illegible]	78/50
树人教育98版软件高中(6CD)	198/180	[illegible]	78/50
趣味数学Ⅱ小学奥林匹克第一集	68/50	[illegible]	78/50
趣味数学Ⅱ小学奥林匹克第三集	78/50	[illegible]	28/28
初中英语听力大全套装(5CD+书)	99/80	[illegible]	57/50
三维动画设计宝典(5CD+书)	99/80	[illegible]	75/70
树人新世纪版小学第一集	78/50	[illegible]	22/20
树人新世纪版小学第二集	78/50	[illegible]	80/75
趣味数学—奥林匹克初中版(3CD)	68/50	[illegible]	29/27
趣味数学Ⅱ小学奥林匹克第四集(2CD)	78/50	[illegible]	99/90
龙文听霸	110/95	[illegible]	29/27
万智牌三国志网组套牌([illegible])每套55元			会员价50

只有捷径会员才能够享受到低价格购买高档软件、游戏的优惠

捷径首次推出 **五折~八折** 会员卡,加盟从速

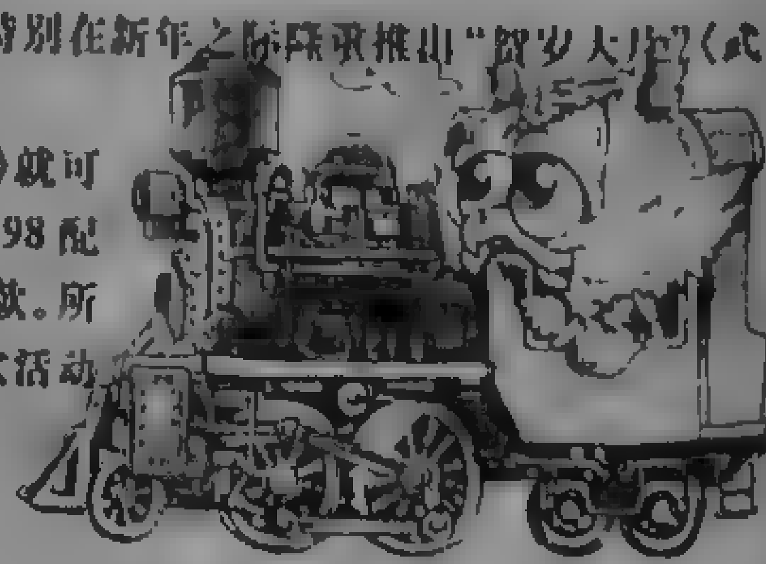
欢迎随时加盟捷径俱乐部

入会办法:

1、每人只需交10元即成为捷径公司的会员,每年会费10元;
2、会员不仅可以享受5~8折的优惠,而且还可以以8.5折购买所有最新上市的游戏;
3、免费为会员提供软硬件的咨询服务;
4、会员免费获得各种正版软件目录及产品的介绍。

在千禧之际,捷径公司为了答谢朋友们常期以来的厚爱与支持,我们特别在新年之际隆重推出"贺岁大片"《武士魂之适者生存》奉献给广大玩家。

所有玩家在春节期间购买《武士魂+FPE2000》或《武士魂+盟军攻略》就可得到本刊五周年精华本一册",凡是本月加盟的会员均可免费从《家用电脑98配套光盘》或《洲际风暴》中任选一款,老会员也可以交5元邮费,从中任选一款。所有在春节期间购物300元者均可以5折购买智冠公司任意一套软件,本次活动有效期截止到3月底。莫失良机,快快行动……



祝广大玩家新年快乐!!!

邮购地址:北京市813信箱捷径电脑公司　电话:68520836

联系人:李文东　邮编:100037

销售地址:北京海淀阜城路8号西边平房商学院对面121车站旁

北　阜成路　捷径公司

捷径电脑公司

特别推荐:武士魂+FPE2000　35元/套　　邮费5元/套

名称	零售/会员	名称	零售/会员	名称	零售/会员	名称	零售/会员
最新游戏(预售)		[illegible]	89/75	其它		千禧游戏龙之樱花飞舞	38/38
[illegible]	69/58	[illegible](4CD)	69/55	地球2140	30/25	三维立体鼠标垫	15/15
[illegible]	69/58	风色幻想	69/55	星际围攻	148/135	中国共享软件	28/25
[illegible]	19/18	[illegible](增强版)	69/60	模拟城市大赛车	149/30	桂花宝典	18/16
[illegible]	30/28	[illegible]	69/55	极品飞车Ⅱ	149/30	游戏之王	28/25
[illegible](3CD)	69/58	龙神	69/58	烽火三国	36/36	WIN95简装中文版	220/190
[illegible]	28/26	电子艺界		魔幻天下	98/30	WIN98简装中文版	350/310
FIFA2000	50/48	长弓阿帕奇Ⅱ	48/45	魔法门Ⅲ之皇后万岁	38/38	畅通无阻	128/110
NBA2000	50/48	小鸭闯天关	99/60	魔法门Ⅵ(中文版)	158/140	万事无忧	120/110
三国志之风云再起	88/80	[illegible]Ⅲ	198/175	足球万岁	35/35	97合订本(下)	15/15
[illegible]	38/35	模拟城市3000(中文版)	159/145	铁路大亨Ⅱ(中文)	25/25	96合订本(下)	10/10
幻影特攻队	148/135	银河飞将Ⅳ(6CD)	238/98	百战天虫Ⅱ	38/36	破碎虚空攻略	15/13
生化危机Ⅰ	48/45	龙王三国	149/50	魔法门Ⅵ之天命之令	38/36	特价精品	
恋爱物语Ⅱ	38/36	无畏战车	149/130	整人专家2000	28/26	雷神之锤Ⅰ+极品飞车Ⅱ	60
守护者之剑外传	69/60	银河飞将Ⅴ(中文版)	238/190	战神Ⅲ	148/130	摩托英豪+模拟公园	60
守护者之剑	69/60	上帝也疯狂(中文版)	159/130	玩具兵大战Ⅱ	38/36	摩托英豪+炎龙骑士团Ⅱ	50
大富翁世界之旅	68/60	绝地风暴Ⅱ	48/45	真命天子	48/45	摩托英豪+魔兽争霸Ⅱ	60
苍穹守护者	38/36	极品飞车Ⅲ特别版	159/55	阿猫阿狗	36/35	飞鼠大战卡曼贝+极品飞车Ⅱ	60
鹿鼎记Ⅱ(4CD)(智冠)	69/60	车王争霸Ⅴ	149/129	虚幻世界	38/36	新蜀山剑侠传	19
模拟人生	50/48	98'世界杯决战法兰西	129/110	自由与荣耀	85/75	英雄战记	19
火箭宝贝	69/59	NBA98(简装)	40/35	生死之间Ⅱ	98/60	机甲猎人	19
圣魔大战+软件杂志	25/25	极品飞车4之孤注一掷	159/140	情人节(双CD)	88/35	黄飞鸿	19
英雄无敌Ⅲ末日之刃	88/80	NBA99	149/120	创世纪全集	149/40	时空特勤组	19
银色幻想	50/46	摩托英豪Ⅱ	149/119	美少女梦工厂Ⅲ	98/30	[illegible]将神兵	19
天旋地转Ⅰ、Ⅱ	38/38	摩托世界锦标赛	149/130	孔明传	138/125	海底英雄	19
[illegible]Ⅲ(中文版)	148/130	F15	159/140	大富翁Ⅳ(简装)	60/45	烈焰钢狼传	19
[illegible]战记3	48/45	米格29VSF16(二合一)	159/140	[illegible]破坏神(礼包)+地狱火	100/80	汉堡战争	19
初恋	48/45	未来战警	149/135	横扫千军之亡国风云	88/78	大银河物语	19
[illegible]	148/130	长空雄鹰	99/80	噩梦鬼魅	50/40	中国武将列传	19
失落的大地	99/85	地下城守护者Ⅱ(中文)	159/140	英雄无敌Ⅲ(中文版)	148/135	暗棋总动员	19
[illegible]	68/65	主题医院	36/35	宋朝霸业	89/50	勇者斗狂神	19
时空英雄	50/48	以色列空军	48/46	霹雳飙车	35/30	世界足球98(简装)	30
神秘岛2星空断层	50/48	第三波		便利商店	19/19	龙剑客2(3CD)	50
英雄传说Ⅵ白龙之火	148/130	大航海时代4	248/210	家园	148/130	[illegible]Ⅲ	30
赛普特拉战记	148/130	般若魔界	128/45	云斯顿赛车99	138/110	黑暗王朝	30
命令与征服Ⅱ	159/145	三国志Ⅳ	168/135	英雄无敌Ⅱ	40/38	虎胆神猫	40
天子传奇(3CD)	49/45	异形追杀令	138/120	起义2之再造帝国	49/45	傲气雄鹰97	30
博德之门(5CD)	198/180	水浒传之天命之誓	118/100	炎龙外传-风之纹章	36/35	摩天大楼	30
智冠		失落的传说之亚特兰提斯	149/120	航海时代之战潮	140/120	象棋水浒传	70
幻世录	69/60	异尘余生2(中文版)	148/130	彪马街头足球	36/35	海底世界	30
风云	69/55	大航海时代外传	128/120	梦幻西餐厅Ⅱ	38/35	七英雄物语	40
岳飞传	49/45	古文明霸王传	98/60	三D弹子球	68/50	第十一小时	49
欢乐大航海	69/60	装甲指挥官Ⅱ	148/130	半条命—军团要塞	69/60	猎杀潜航	30
三国群英Ⅱ	69/55	凡尔赛之宫廷疑云	128/40	仙剑奇侠传(世纪回馈版)	28/28	红线飙车	30
神奇传说	69/55	龙剑客Ⅱ(3CD)	148/55	达摩传	39/35	极速天龙	40
金庸群侠传	69/55	工人物语Ⅲ	148/120	新鹿鼎记Ⅱ	38/36	诺瓦风暴	50
人间道	49/45	神偷	148/135	天龙八部	38/36	极道枭雄Ⅰ	30
神雕侠侣(95版)	69/55	梦幻战士	128/40	星际+母巢(白金版)	98/88	大富翁疯狂模拟战	30
破碎虚空(4CD)	49/45	剑魂	148/55	工具类		玫瑰纹身	30
[illegible]	69/55	新天地互动多媒体		金山快译2000	28/26	摩托英豪	30
[illegible]	69/55	使命召唤(中文版)	35/35	[illegible]	128/110	天煞地球反击战(双CD)	40
[illegible]	69/55	[illegible]杀手(白金版6CD)	168/158	金山词霸2000	28/26	极道枭雄Ⅱ(简装)	30
新世纪福音战士(4CD)	129/120	魔法师传奇(中文版)	35/35	东方不败	80/68	魔空霸传	35
[illegible]动物园	49/45	战地2100	80/70	东方快车世纪号	28/28	[illegible]	19
[illegible]	49/45	沙丘2000	38/36	WIN2000家用版	98/80	花木兰	19
[illegible]	69/55	[illegible]Ⅱ	198/160	随心所欲	140/120	英雄无敌1	19
水浒传之梁山好汉	69/55	[illegible]Ⅲ	50/50	MP3Ⅱ	49/45	黎明之[illegible]	19
[illegible]	69/55	[illegible]Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ	188/175	游戏攻略大王+光盘	25/20	深海猎鲨	30
[illegible](礼包)	35/34	[illegible](中文版)	50/50	VRV杀毒套装(特价)	260/100	绝地风暴1(终极版)	30
[illegible]Ⅱ	49/45	模拟人生	35/34	瑞星世纪版杀毒软件	230/150	命运与征服(金版双CD)	40
[illegible]传	89/75	[illegible]	35/35	KV300	230/150	新世纪兴亡史	30
七合一:超级保镖+超级解霸5.5+东方网神+东方快车2000+因特网10种武器+精彩屏保+联想网校月卡							100/95
[illegible]			128/118	四合一:虚幻人生+使命召唤+决战朝鲜+自由与荣耀1			110/100
[illegible]			169/150	五合一:心路回忆+魔法门Ⅵ+美少女梦工厂Ⅲ+生死之间Ⅱ+东方不败			189/170

正版"100"——5张光盘100元,会员100元6张,邮费10元

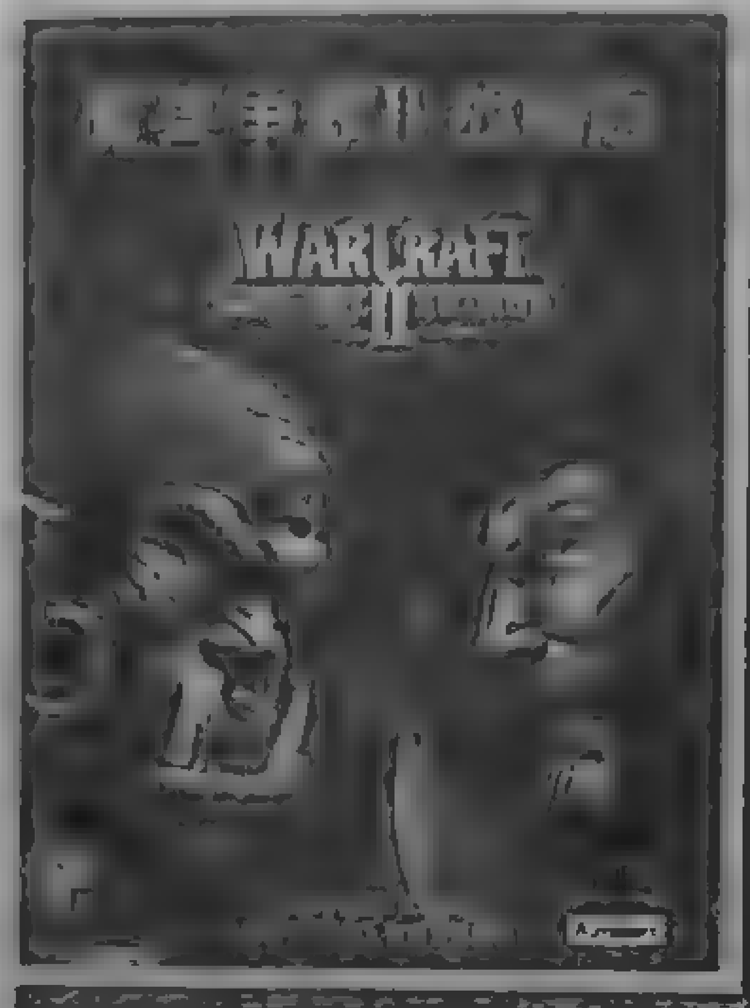
游戏类	电脑教育类	文化工具类	百科知识
[illegible]Ⅱ	五笔速成	大嘴英语A、B(2CD)	唐诗300首
模拟直升机	电脑纵横	日语新干线	古玉精华
[illegible]之镜	WORD2000快译通	欧美英文经典歌曲全集	古代书法大全
机甲风暴(2CD)	EXCEL2000快译通	超级解霸	超值套装——股市经典
[illegible]	东方网神	游戏修改大师	常用中草药
[illegible]大师Ⅰ	中文OFFICE 6合1速成教程	三维地图册	中英文合同大全
NBA97	98多媒体精粹	电脑秘书99	中英文求职面试一点通
烈火战机	3D MAX2 1日通	苏州园林	中国绘画史
疯狂大脚车	网上行	世界未来工业设计	家用电器维修保养集锦

祝大家新年快乐 万事如意！

奥美电子 www.aomeisoft.com

WARCRAFT II Battle.net Edition

暴雪数年韬光之作
绝不是单单为了
满足您的收藏



黑暗之门+黑潮
包括销量超过300万套
《魔兽争霸 II 黑潮》& 获奖
资料片《魔兽争霸 II 黑暗之门》

暴雪刺激的 INTERNET 对战
增强联机和新增互联网对战
允许玩家之间单挑或团队作战.

超过100个全新的战役
在超过100个战役中继续进行
反抗 Azeroth 统治的斗争

便捷的作战控制
加入编队热键.
改进了自动执行的命令
加入了突发事件集结点......

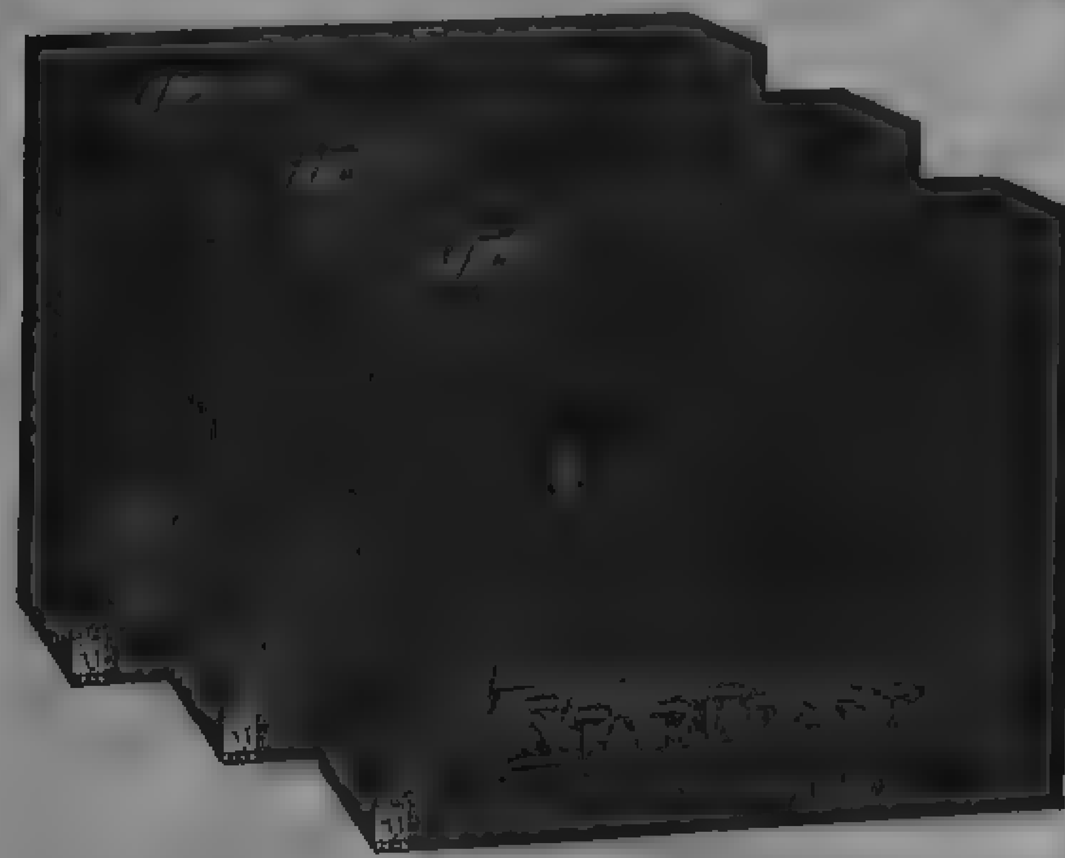
中国国情价 68 元

魔兽争霸 II 战网版(白金版)

暴雪游戏 ✌ 只买正版 值！

包装酷 Game 更酷！

STARCRAFT BATTLE CHEST



1.06汉化版本的《星际争霸》加《母巢之战》(为满足不同的需求，游戏的中英文任你选择)

直击首次公布的 DIABLO2 WARCRAFT3 预览

提供 Battle.net 的 CD-KEY

双 CD 并赠全彩升级图表

赠印有 STARCRAFT 主创 Mr.Bill Roper 签名的海报

星际争霸 – 世纪珍藏

中国国情价 98 元

AUTOSOFT
电话 (027)85836013 E-mail: cheung@public.wh.hb.cn
电话 (010)82612362 E-mail: cheung@public.bta.net.cn
games.sina.com

大手 BIGHAND

游戏玩家的秘密武器

—大手智能可编辑手柄
BH-300强劲出击

○ 采用最新技术，实现可编辑功能。代替键盘完成游戏全部操作，甚至可以完成存盘、取盘。

○ 十二键均可设置组合功能，一键发出“必杀技”。

○ 玩家可自由设计动作特技，创造自己的“绝招”，独领风骚，尽展才华。

○ 支持所有游戏（纯鼠标游戏除外），包括不支持普通手柄的游戏。

○ 即插即用，标准WINDOWS界面，详尽帮助与说明。

新工具
新功能
新玩法

邮购地址：北京市海淀区白石桥路40号开源写字楼北京贝翰德电脑技术有限公司 郭小姐(收)
电话 (010)62189071 / 62189072
传真 (010)62189047 邮编: 100081

石家庄开晶：7038612 武汉：82807976
重庆至美：68790653 长沙：4121582
沈阳诚达 23887379 郑州：3944864

大手提供新功能 助您轻松成高手

你信吗？160元的软件66天内卖29块！

还是非常流行的名牌新品！

翻译软件之王
东方快车世纪号

网络工具之神
东方网神世纪号

我一定要买！

通知 目前销量以每天一万余套的速度迅速攀升，高峰日销量超过3万套。如果您所在当地的软件专卖店与书报发行点出现缺货现象，请耐心等待（第二批产品即将发货）或通过各大电子商务网站购买。

笑傲江湖演义(八) www.xajh.com

★ 请注意：本游戏内容不涉及政治、文化、经济、教育等严肃话题，请以玩游戏的娱乐心态看待本游戏

★ 另外，本站点拒绝中小学生访问



石头记

长期以来，江湖中一直流传着一个说法：八武软猬，九武九心，得之其一，笑傲江湖。

所谓八武、九武指的是八、九级武器。侠客一旦拥有了它们，物理攻击力、防御力立刻就会有个很大的飞跃，纵横江湖，几乎无人可匹敌。尤其是八级武器，它的历史最为悠久，在笑傲江湖的初期，每个侠客都以拿到本门的八武为荣——因为那是一件非常不容易的事情。谁要是得到了它，立刻就会有一种真正笑傲江湖的成就感油然而升。随着江湖社会的发展，九武开始慢慢展现出它的魅力（当然比八武更高级）。但几乎所有老侠客最认同的顶级武器仍旧是八武，因为它是江湖中一个时代的里程碑。

所谓软猬指的是桃花岛天下闻名的护体防具——软猬甲，谁穿上了它，再厉害的攻击也要减弱三分。虽说江湖中有名的防具共有十种，但经过了时间和实践的考验，软猬甲以它最为全面的防御效果脱颖而出，成为了侠客们首选的必备防具。

所谓九心，是指区别于武器进攻的九级心法攻击。它攻击效果同样颇为惊人，心法级别越高，攻击力越强，最后甚至能出现比八武厉害三、四倍的攻击效果。江湖上二十大门派都有自己独特的九级心法，它们分别是：少林易筋经，武当太极神功，丐帮打狗棒法，全真教先天功，五岳紫霞神功，唐门子午心潮大法，大理段氏的六脉神剑，天山的冰魄寒功，古墓派的玉女心经，名捕门的自然功，日月神教的吸星大法，权力帮的黑白道，神龙教的蛊毒经，青龙会的龙吟功，桃花岛的四绝神剑，大内锦衣卫的葵花宝典，血河派的血冥神功，通通吃的通吃功，玩偶山庄无相神功。这些心法的修行道路各不相同；有的是按部就班，要求非常平缓地逐渐提高；有的是快速突破，但到了至高境界却进展非常缓慢；而有的却是初步基础要打非常长的时间，而过了基础阶段，达到顶峰却只是一蹴而就的事情；最古怪的是有些心法要先废掉原来的武功，重新开始，这在常人眼里简直不可理喻。而青龙会的石头，似乎就遇到了这种他一辈子都不会忘记的心法修炼过程……

江湖的日子对于石头而言，是非常平淡，非常悠闲的。今天逛逛这里，明天逛逛那里，在聚闲庄喝茶聊天，在龙门客栈猜谜吃包子，到百花谷品品鲜花，到楼兰古城赏一赏西域的月光………

这一天石头来到了温州地界，又累又饿，可是身上的钱已经连一个馒头都买不起了。他正边走边犯愁该如何是好的时候，眼前出现了一个大的庄园——麒麟庄。

麒麟庄是温州境内闻名的大户，传说麒麟庄白银如雪，金成山。江湖上正传闻麒麟庄要举办展示麒麟角的盛大的武林盛会。这麒麟角不仅稀有而且对练武的人来说简直就是至宝，因为麒麟角磨成的粉末可以增进练武之人的功力，起到事半功倍的作用。但是麒麟角的长成却是要经历一百五十年的时间，所以能够得到它的人是极少的。今年恰好是麒麟角长成的时候，因此麒麟庄邀请了江湖上有名的人物来观赏以示庆贺。

石头立刻想到到麒麟庄打点小工，除了可以吃饱肚子还可以赚点钱当路上的盘缠。他进入麒麟庄，跟庄上管事的说明了来意，管事的瘦小老头立刻答应了下来，道："庄上正好要办件大事，缺少人手，你就来干上几天吧！"

于是石头就成了麒麟庄的一个小工，日子一晃已经六、七天过去了，活计虽然忙碌但工钱却也不少，已经足够两个月的盘缠了。石头打算明天看完麒麟盛会就离开，继续到江湖上闯荡。

夜晚。庄园里寂静无声，只有秋虫在鸣叫。忽然火把高照，人头攒动，只听见有人大叫："抓贼呀！！！抓贼……"石头听见喊叫声立刻冲了出去，正好看见一条黑影朝东面的树林跑去，就径自直追了下去。石头追到林中忽然不见了那人的踪影，正在犹豫的时候，突然脑后有风声，接着挨了一记闷棍，眼前一黑就倒了下去。

当石头被一桶冷水浇醒的时候发现自己浑身上下已经被结结实实地捆起来，麒麟庄亮如白昼。众人都怒视着石头。庄主金甲麒麟李天白对石头道："只要你将两只麒麟角归还本庄，我们可以既往不咎，放你离开，否则……"石头昏头胀脑地不明白他到底说什么，问："什么麒麟角，小人是去帮忙抓贼的，怎么会……"庄里的武师梁寒点打断石头的话，道："其实我们早就知道你是青龙会的人了，你在武林大会召开之际混入庄中，肯定有图谋，果不其然偷了本庄的至宝麒麟角，还不快交出来！"石头满腔悲愤道："我是青龙会的，难道青龙会的就一定是坏人吗？我说了我是听见抓贼的喊声才出去帮着抓贼的，信不信由你们，麒麟角我没偷！"这时一个仆役拿着石头的行囊来到了堂上，只见里面有不少银两还有些金银首饰。石头吃惊万分说："银两是我打工赚的，首饰却不是我的……"梁寒点冷笑道："没想到你还偷了夫人、小姐的首饰，你还不承认你是来庄里偷东西的吗？"李天白气的胸发白道："你只要把麒麟角交出来，金银首饰也送与你，不然就报官了。"石头有口莫辩，咬牙道："这是有人栽赃，没做过的事我是不会承认的。"

于是石头就这样不明不白地被扭送进了温州县衙的大牢。石头有冤无法申诉，愤怒无比。虽然人被绑住了，但内息在体内来回疯狂的流转，武功不觉竟然精进了一个层次。

"一，二，三……啪、啪、啪"衙役口中数着，板子着力地打在石头的屁股上。但是石头却觉得肉体上的疼痛比起心里的苦楚算不了什么。"为什么？为什么要冤枉我，就因为我是青龙会的人吗？加入了邪派就一定是坏人吗？"他的心中满腔悲愤。

县官趾高气昂的坐在堂上，石头历尽酷刑，血肉模糊。县官叹了口气道："石头你就招了吧，可少受些皮肉之苦！"石头折磨得死去活来，最后终于什么都不知道了。

等石头从一阵巨痛中醒来，感觉肩头难以忍受的痛楚，一动，听见铁器撞击之声。他惊骇地发现有两条铁链从肩头垂下，原来自己已经被铁链穿了琵琶骨，武功全废了。霎时间，石头心中转过无数念头："为什么要这样对待我？难道他们真的认为我是江洋大盗？我受了这么大的冤枉，难道官老爷查不出来么？"石头想到自己的冤屈，放声号啕大哭起来。牢房的屋角忽有声音冷冷道："给人穿了琵琶骨，连武功都废了，嘿嘿！下的本钱可真不小！"石头听不懂他在说什么，加上身上伤痛难忍所以也没有理会。半夜里石头就发起了高烧，嘴里还不时地呼唤着："冤枉，冤枉，邪派的就是坏人么……"

也许是一天或者是两天后，石头终于从昏迷中醒来，对身上的伤痛渐渐也习惯，睁开眼睛举目四望。只见牢房大约两丈见方，墙壁都是由粗糙的大石所砌，连地面也是石头的。墙角放了只粪桶，鼻中闻到的尽是臭气和霉气。然后发现在西面的墙角还有个人，他手铐脚镣和自己的一模一样，甚至连琵琶骨上也穿了两条铁链。石头想他也许是个真的江洋大盗也不一定，所以打定了主意不去理睬他。牢房的生活就这样开始了。

这天晚上石头正睡得迷迷糊糊，忽然听见铁链叮当作响，四个狱卒架了那囚徒回来。只见他全身上下都是血迹，显然是给人狠狠的拷打了一顿。一倒在地上就昏迷了过去。石头平日在狱中饱受他的欺负，但现在看他受了伤，于心不忍，就决定照顾他。一杯水喝下去，那囚徒缓缓醒来，睁眼见是石头，就举起手猛地打了过来，石头登时摔倒。只听见那囚徒口里还骂道："你的苦肉计是骗不了我的，少来打我的主意！"石头心想："这人都自身难保了，还觉得别人打他的主意，看来是疯了。"所以也不再理会他了。

此后每隔一个月，那囚徒就要被带出去拷打一顿。石头已经学乖了，任他如何惨不忍睹就是不去理会他。不想那囚徒有次被拷打之后，又来找晦气，劈头盖脸打了石头一顿。

石头不免奇怪，为什么那囚徒被穿了琵琶骨之后，仍有一身蛮力，而自己却一点力气都使不出来？"石头鼓起勇气询问那囚徒，不想换来的又是一顿暴打。此后石头只好不再跟他说半句话了。

一天石头听见那囚徒竟温柔地叹息了一声，眼睛看着窗台上的一朵野菊花。只见他脸上带着一丝微笑，脸上的神色温和。

石头本想问上一句，但一想到接下来的暴揍，又把话咽到了肚子里。就这样近一年的时间慢慢地过去了。

这一天那囚徒又被拷打了一顿之后，忽然发起高烧来，昏迷中不停地说胡话。依稀中听清了两句"…………阴工…………"后来就不停地呻吟："水、水。"石头见那囚徒实在伤得太重，于是倒了一小碗水送到他的嘴里，给他水喝。在接下去几天里，石头都守护在那囚徒身边，喂他水和饭。从此那囚徒对石头终于有了友善之意。

就这样，日子一天天的过去，石头在狱中已经过了好多年了。但是没有人再来过问这个案子，也没有人告诉石头什么时候可以出狱。

这天，石头又想到自己已经成了一个没有武功的废人，心中的悲愤之情无处发泄。猛地大叫："冤枉！"石头大叫起来："放我出去，放我出去，我是冤枉的啊！！！！！！！"一名狱卒走了过来，喝道："大呼小叫的干什么？住嘴！""放我出去，放我出去，我是冤枉的啊！！！！！"石头叫得更响了。忽然，狱卒隔着铁栏朝石头泼了桶尿水过来，嘴里还说着："你还是等着烂在这里吧！"石头一听到这句话登时觉得浑身冰凉，要一辈子呆在这个地方？就这样被人冤枉一辈子？石头不知道是愤怒还是悲伤，猛地拿头拼命地向墙壁上撞去。鲜血顺着墙壁从额头、面颊流了下来………(未完待续)

Game Home——Your Home!

[illegible]因为Fans多是英姿勃发的少年！

[illegible]

七种武器　之杀气

《杀气冲天》龙门阵

建议配置：《杀气冲天》游戏的忠实玩家
最低配置：小学五年级以上文化水平
规则要求：内容不偏离《杀气冲天》游戏主线，手法不限，越离谱、越夸张、越另类越好，不得剽窃，不得一稿多投，如有违反，满清十大酷刑听说过吧，嘿嘿……

序

小说——小人的说法，我不屑做君子，因为一不留神就会作成君子中的小人，我倒愿做小人，因为一不留神我也许会成为小人中的君子，我不希望墨守成规地存在于别人的注视下，我宁可自由自在、无拘无束的生活，你嘲笑也好，不睬也罢，反正这里是我想象的天空。

不拘个性，张扬自我，我们将从玩家的来信、E－Mail中择取优秀文章，编著《狂人日记新传》，留名于青史，遗迹于万年，于子于孙，是一厚馈。本期，在下不才操刀上阵，做一引子，希望引出溢光华彩之锦绣文章。

引子

这日，少年孤鸿背剑白衣，背负双手，独步于北平街头，其时虽天下纷乱，但京城大都仍不可方物。

大漠一役之后，孤鸿再无指点江湖之心情了，重创黄药师，击退欧阳锋，逼走楚留香，气死张三丰，当今四大绝顶高手一役尽挫，无尽风流。

杀气已钝，热血已冷，“三十功名尘与土，八千里路云和月”，世间万物，争来争去，最终也不过是一片虚无。

“缺月挂疏桐，漏断人初静。谁见幽人独往来，飘渺孤鸿影。惊起却回头，有恨无人省。拣尽寒枝不肯栖，寂寞孤鸿……”孤鸿吟走边吟，白衣如雪，少年如风。

“十年生死两茫茫，不思量，自难忘。千里孤坟，无处话凄凉。纵使相逢应不识，尘满面，鬓如霜。夜来幽梦忽还乡，小轩窗，正梳妆。相顾无言，惟有泪千行。料得年年断肠处，明月夜，短松冈。”一青衣少女，背对红墙，秀发如丝，香鬟如黛。

孤鸿大惊，世上怎有如此女子，才思如潮，幽怨如芙。惹人垂怜，惹人关爱，近走上前，清香缭流，怡气陶怡

“请问小姐芳名？有幸可否赐教？”

“女人是老虎，有人叫我九妹，有人叫我杜十娘，你就叫我小萱吧。”

“小萱？这个名字很美，‘象雾象雨又象风’。”

“公子好风雅，滚滚红尘难牵手，借问何日君再来？”

孤鸿长叹一声，小啜一口轩尼诗，点燃一支万宝路，万千沧桑，惹得少女不可自已。

“小萱，你知道我在等你吗？等你等到我心痛。‘有你相伴，一生何求’？”

“莫名我就爱上你，月亮代表我的心！都是月亮惹的祸，妹妹找哥泪花流。”

孤鸿大震，热血奔流，得如此女人，此生足矣。

“Taxi！”孤鸿招手，一辆的士停了下来。

“去哪儿？”小萱轻问。

“Game Home——Our Home！”

“这正是我梦想的地方。”小萱已醉……

少年知道，今后的生活再也不会属于自己，一个男人如果爱上了一个女人，他就彻彻底底地完了，他将迷茫、沉沦，不可救药……

此时，月上西楼，城里的月光很美，恰似你的温柔……

特别启示：

Game Home 连办了几期，多蒙兄弟[illegible]大驾不弃！

近来，众多兄弟纷纷来函，要求扩大版[illegible]加内容，丰富画面，我也理解，但在下苦[illegible]不说：

1、Game Home 为百事隆泰公司为加强与玩家之互动而设，非杂志所办（要交广[illegible]哟）。因此，我们从不讳言我们的广告目的[illegible]能做的就是使其成为大家愿意看的广告，大[illegible]讨厌的广告。坦率地说 Game Home 是广告。

2、Game Home 旨在探求一种游戏文化[illegible]是任何一己厂家之力可为，我们尽力为之，[illegible]兄弟们能体味用心良苦。

3、众多兄弟之呐喊，我们将尽力而为，[illegible]到非心不在焉，实力不所从。

如果大家还喜欢读 Game Home，喜欢[illegible]一些内容，恳请大家。

①强力呼吁杂志社对本栏目免费[illegible]

②毫无犹豫购买百事隆泰的产品，[illegible]了利润，老板一高兴，再喝点酒，扩个十[illegible]八版，许大欢喜。吾等凡人，自将为众兄[illegible]鞠躬尽瘁，死而后已。

——京[illegible]

心动＋行动

凡我公司现有顾客，请妥善保存回函卡，[illegible]户号与我公司核对后，享有：

1《杀气冲天》完整典藏版 70 元，[illegible]精灵）一套。

2 手工拼图册 15 元／本。

以上均含邮费，请直接与百事隆泰[illegible]系。

(010)68745157
(010)68744400－8233

请详细填写下表寄回，我们将以抽奖方式，每月选定5位幸运者，赠送一套《杀气冲天》，获奖名单见下期本栏目。

姓名		职业				
电话		E－mail		年龄		邮编
				地址		

1、您是喜欢还是讨厌《杀气冲天》龙门阵这类“无厘头文化”？您愿意投稿参与么？

2、提起“百事隆泰”，您能联想到什么？

3、您对《杀气冲天》（完整典藏版）广告（本刊封底），包装评价如何？

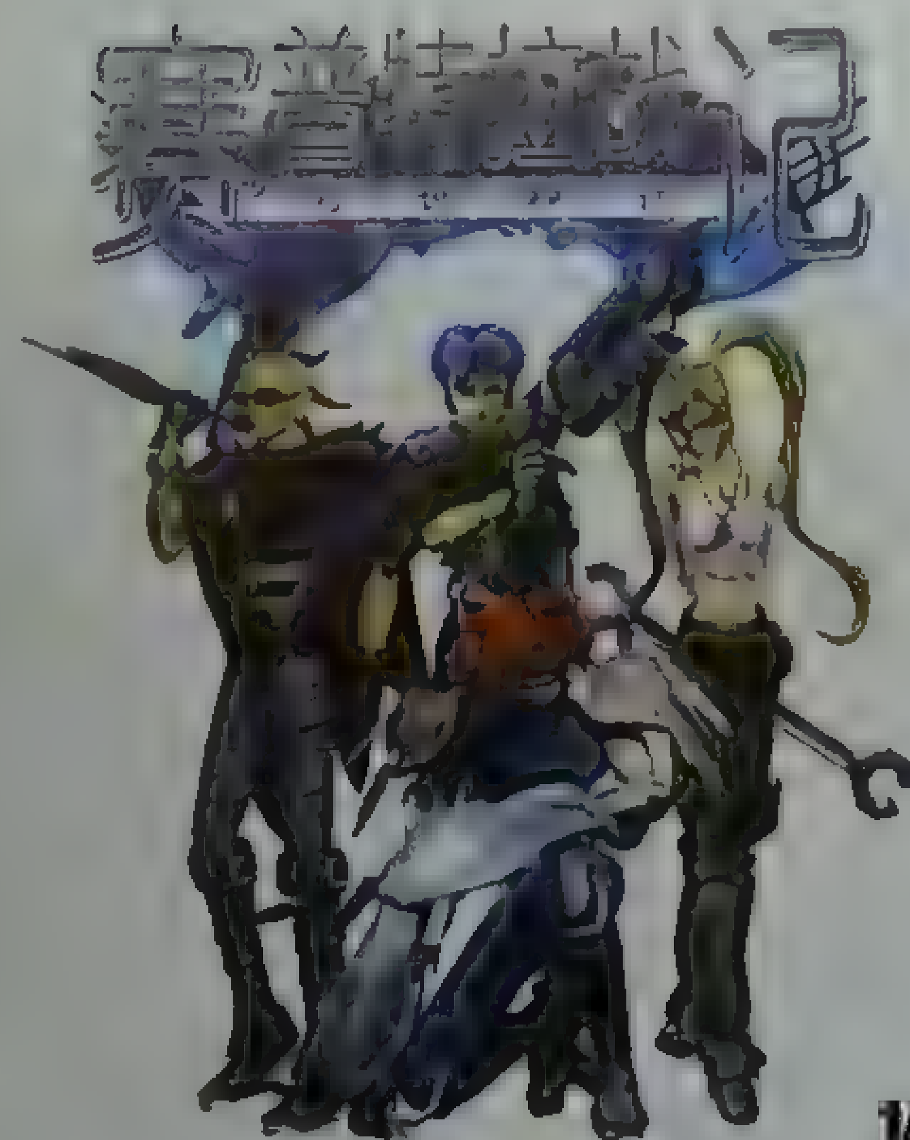
获奖名单

刘维东　深圳　张晓楠　天津　曹苏阳　江苏　解　晋　贵州　王　康　北京

北京百事隆泰科技有限公司　发行
E－mail: Bestlong@yeah.net
邮购地址：北京2417信箱21分箱233房间
电话：(010)68745157、6874[illegible]
邮政编码：100081　收款人：[illegible]
欢迎访问 www.8Studio.com.cn

新浪网育碧游戏专区





数百个精心绘制的3D场景让玩家体验一个巨大的，完整的原创世界

长达15个章节迭宕起伏，惊心动魄的游戏故事，超过100小时游戏时间

独具匠心的认识冒险操作界面让玩家游戏时得心应手

8个不同背景，动机和本领各异的伙伴可供选择

魄力十足的即时回合作战方式

玩家可以通过120多种功能各异的"命运之卡"施放各种魔法

所有角色均采用16位色3D渲染而成，举手投足真实可信

148元

2000年1月

世纪末类似“最终幻想”的角色扮演超强作

充分展示古代战争和文明的即时战略精品，完全汉化全新出击

可以选择中国、日本、蒙古、希腊、埃及、波斯、维金等12个人类种族以及7个怪物种族

每个种族都有自己的特色科技，日本能够训练出忍者；中国将得到少林僧，

每一种族都将出现各自文明历史上的英雄，

如罗马的凯撒、诺曼底的威廉，他们对于战争会产生戏剧性的影响，

经过3D渲染的建筑物、地形和各种战斗单位，将出现非常震撼的视觉效果

操作界面也设计得更为人性化，并且提供简单易学的教程

随机生成作战地图，每场战役都是独一无二的，绝对没有重复之感



一款完全由国人制作的经营模拟类游戏



《英雄无敌》一代－
衍生自魔法门系列的回合策略新作

《英雄无敌II－延续的战争》－
奠定“回合策略游戏”王者地位的重量级作品

《英雄无敌II－忠诚的代价》－
延续的英雄无敌无穷魅力

《英雄无敌III－埃拉西亚的光复》－
99年英雄无敌系列再创新辉煌

赠送英雄无敌III完全攻略

再续埃拉西亚的英雄故事体验魔法大陆的风云再起

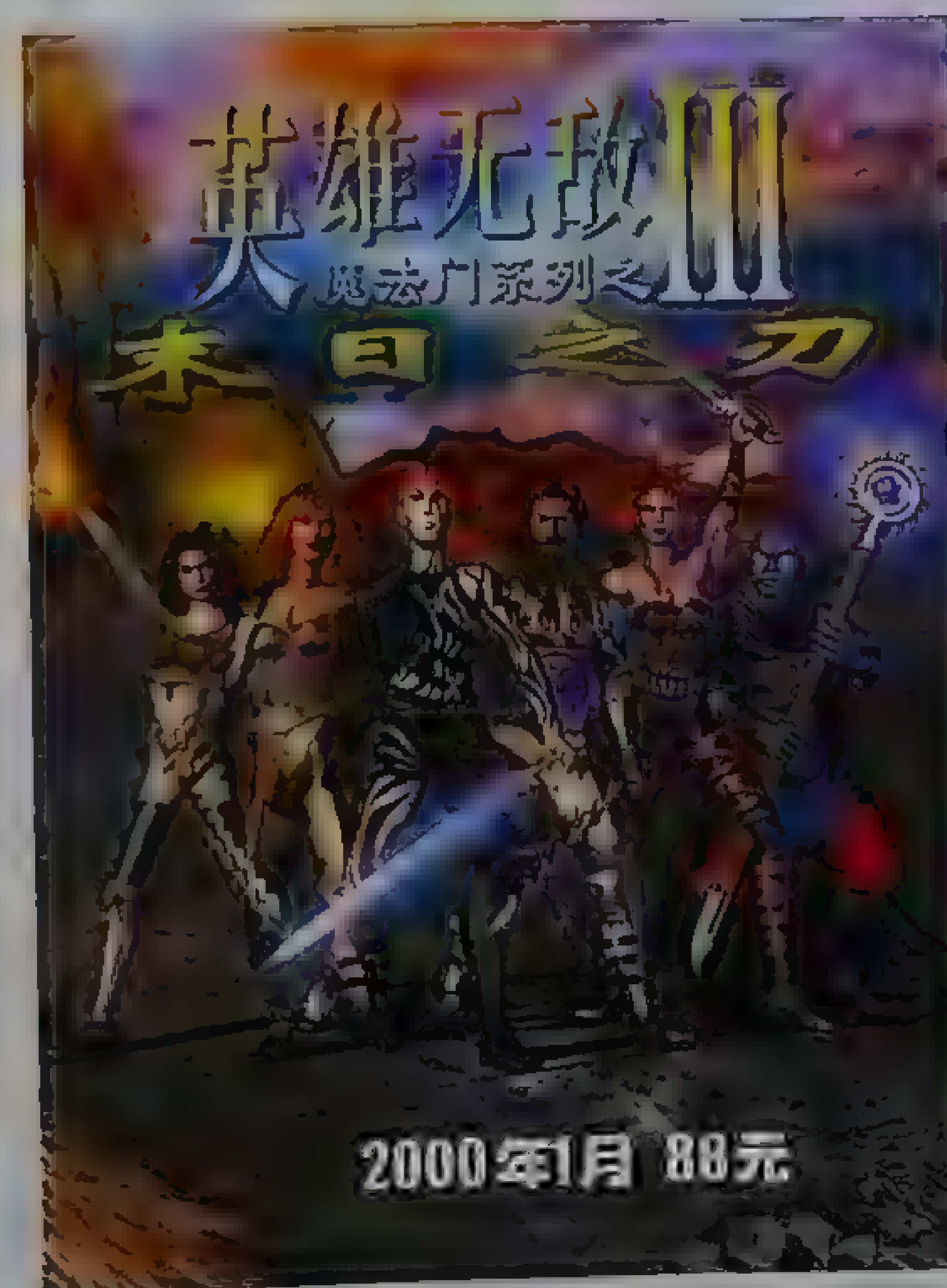
六个全新的战役、35个独立的战役任务

新增7名能力各异的英雄，12种神秘怪物，2种全新的英雄职业

全新设置的地图编辑生成器可以得到无限张全新的地图

改良过的地图编辑器可以快速便捷的创建定制自己原创地图

新增10张专门针对多人对战设计的地图



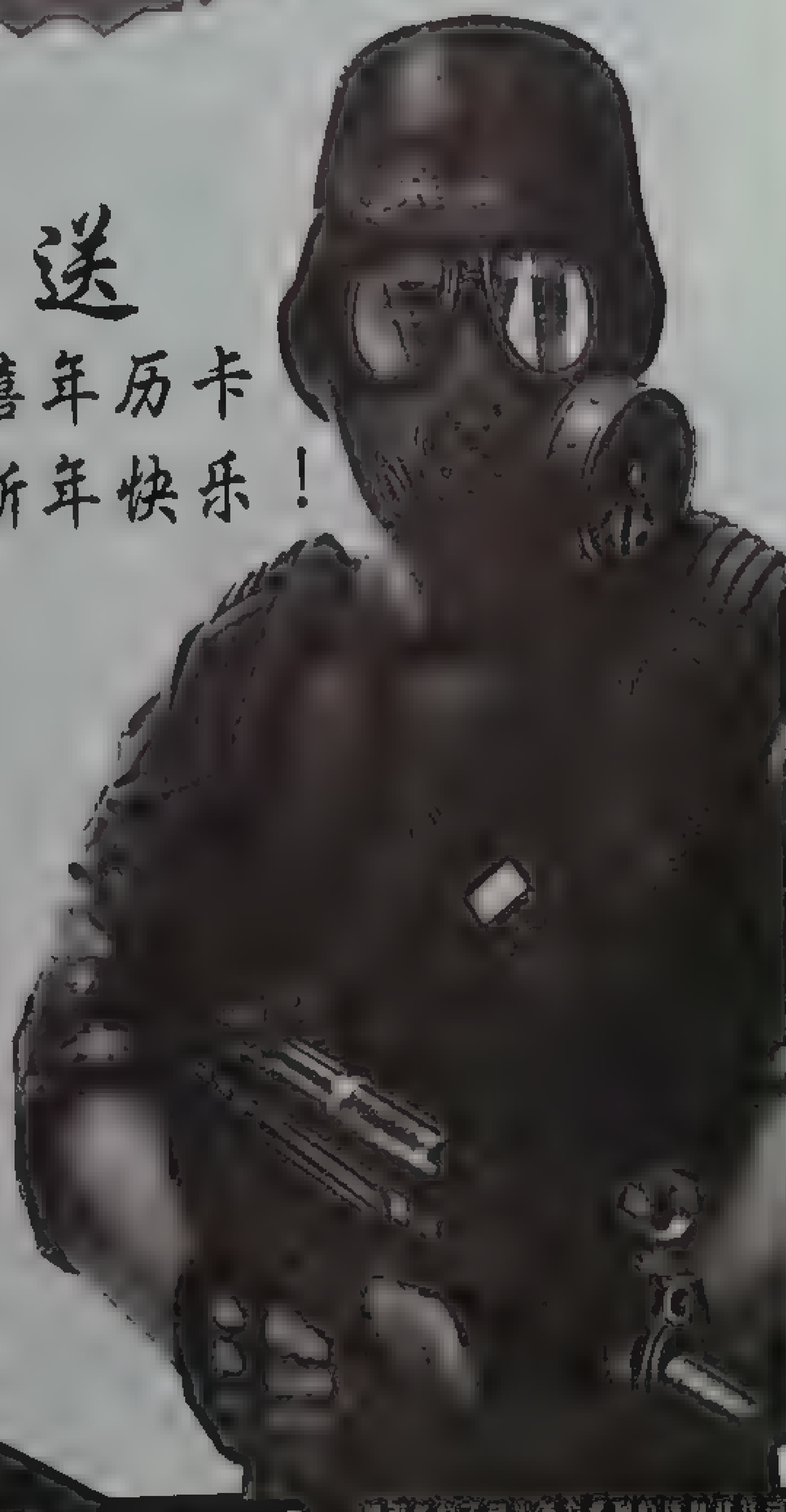
2000年1月 88元













45	40	29	7	Dungeon Keeper 2	Bullfrog/Electronic Arts	地下城守护者Ⅱ
46	51˘	7	46	Septerra Core	Legacy Of The CreatorValkyrie/Monolith	赛普特拉战记
47	53˘	5	47	Rally Championship 2000	Magnetic Fields/Europress	冠军拉力赛2000
48	43	9	40	Delta Force 2	NovaLogic	三角洲特种部队Ⅱ
49	47	14	26	Disciples (Sacred Land)	Strategy First	信徒:神圣之地
50	44	40	9	X-Wing Alliance	LucasArts	同盟铁翼
51	56˘	8	51	Omikron (The Nomad Soul)	Quantic Dream/Eidos	恶灵都市
52	38	11	35	Grand Theft Auto 2 (!)	DMA/Rockstar/Take 2	侠盗猎车手Ⅱ
53	50	58	6	Thief (The Dark Project) (!)	Looking Glass/Eidos	神偷:暗黑计划
54	66˘	64	10	Grim Fandango (!)	LucasArts/Activision	神通鬼大
55	49	15	20	Driver	Reflections/GT	车手
56	52	21	30	Discworld Noir	Perfect/GT	-
57	55	20	54	Expendable	Rage	兵人
58	62˘	36	20	Rage Of Mages 2/Allods 2 (Necromancer)	Nival/Monolith	巫师之怒Ⅱ
59	63˘	33	20	Star Trek (Birth of the Federation)	MicroProse/Hasbro	星际迷航记:联盟的诞生
[illegible]	81★	7	60	Warcraft 2 (Battle.net Edition)	Blizzard	星际争霸Ⅱ战网版
61	75˘	8	61	Odium/Gorky 17	Monolith/Interplay	Gorky17特工队
62	96★	2	62	Battlezone 2 (!)	Pandemic/Activision	终极战区Ⅱ
63	54	120	1	Total Annihilation	Cavedog/GT	横扫千军
64	64	32	14	Aliens Vs. Predator	Rebellion/Fox	异形大战掠夺者
65	61	22	13	Stur Trek (Starfleet Command)	Interplay	星际迷航记:星舰指挥
66	83˘	32	9	MechWarrior 3/Pirate's Moon (!)	Zipper/MicroProse	机甲战士Ⅲ/海盗之月
67	67	129	4	X-Com 3 (Apocalypse) (!)	Mythos/MicroProse	幽浮Ⅲ启示录
[illegible]	59	16	35	Prince Of Persia 3D (!)	Red Orb/Mindscape	波斯王子3D
[illegible]	70˘	73	7	Rainbow Six	Red Storm	彩虹六号
70	79˘	67	5	Caesar 3 (Build a Better Rome) (!)	Sierra	恺撒大帝Ⅲ
71	76˘	158	1	Diablo	Blizzard	暗黑破坏神
72	58	73	10	Warlords 3 (Darklords Rising)	SSG/Red Orb	战神Ⅲ黑潮风暴
73	68	42	18	Imperialism 2	Frog City/SSI/Mindscape	帝国主义Ⅱ
74	87˘	5	74	Close Combat 4 (Battle Of The Bulge)	Atomic/Mindscape	近距离作战Ⅳ
75	72	14	66	Pizza Syndicate	Software 2000	比萨大亨
76	57	29	7	Total Annihilation (Kingdoms) (!)	Cavedog/GT	横扫千军:王国风云
77	90˘	27	43	ToCA 2 Touring Cars/Touring Car Challenge	Codemasters	ToCA2巡回汽车赛
78	73	61	19	Carmageddon 2 (!)	Stainless/SCi/Interplay	恶煞车手Ⅱ
79	82˘	4	79	SWAT 3 (Close Quarters Battle)	Sierra	霹雳小组Ⅲ
80	69	35	29	Star Wars Episode 1 (The Phantom Menace)	(!)LucasArts	星球大战前传:幽灵的威胁
81	65	9	61	Theme Park World/Sim Theme	PaBullfrog/Electronic Arts	主题公园世界
82	71	62	26	Colin McRae Rally	Codemasters	Colin McRae拉力赛
83	99˘	42	48	Superbike World Championship	Virgin/EA Sports	世界摩托车冠军赛
[illegible]	74	59	13	Heretic 2	Raven/Activision	异教徒Ⅱ
[illegible]	95˘	2	85	Crusaders Of Might & Magic	New World/3DO	魔法门十字军
[illegible]	80	50	13	SimCity 3000 (!)	Maxis/Electronic Arts	模拟城市3000
87	77	6	76	Rayman 2 (The Great Escape)	UbiSoft	雷曼Ⅱ胜利大逃亡
[illegible]	78	7	67	Thief Gold	Looking Glass/Eidos	神偷黄金版
[illegible]	91˘	7	68	Wheel Of Time (!)	Legend/GT	时空之轮
90	85	115	19	Ultima Online/Second Age (!)	Origin/Electronic Arts	网络创世纪/第二纪
91	89	57	30	Falcon 4.0 (!)	MicroProse	捍卫雄鹰Ⅳ
92	94˘	35	55	Grand Prix Legends	Papyrus/Sierra Sports	世纪金冠军传奇版
93	100˘	4	93	MechCommander Gold	FASA/MicroProse	装甲指挥官金版
94	86	86	2	Unreal/Add-ons (!)	Digital Extremes/Epic/GT	虚幻世界/资料片
95	97˘	4	95	Flight Simulator 2000 (!)	Microsoft	模拟飞行2000
96	88	7	86	Flanker 2.0	SSI/Mindscape	SU-27侧卫2.0
97	98˘	2	97	Chessmaster 7000	Mindscape	西洋棋大师7000
98	92	109	1	Quake 2/Add-on (!)	Id/Activision	雷神之锤Ⅱ/资料片
99	93	16	52	Re-Volt	Acclaim	遥控赛车
100	-˘	1	100	Urban Chaos (!)	Mucky Foot/Eidos	混乱都市

电玩点将榜

综合榜

排名	中文名	英文名	厂商(票数)
*1. →	星际争霸:母巢之战	Starcraft:Brood War	BLIZZARD/奥美(1641)
*2. →	生化危机Ⅱ	Resident Evil Ⅱ	Capcom/育碧(1509)
*3. ↑	命令与征服:泰伯利亚之日	C& C:TIBERIAN SUN	Westwood/电子艺界(1482)
*4. ↓	大航海时代Ⅳ		光荣/第三波(1439)
*5. →	家园	HOME WORLD	上海碧育(1365)
*6. ↑	魔法门之英雄无敌Ⅲ	Heroes Of Might And MagicⅢ	3DO/育碧(1303)
7. ↓	帝国时代Ⅱ	ge Of Empires Ⅱ	微软(1259)
*8. ↑	仙剑奇侠传		大宇(1051)
*9. ↑	足球 2000	FIFA2000	EA Sports/电子艺界(947)
*10. ↓	心跳回忆	Forever With You	科乐美(846)
*11. ↓	盟军敢死队:使命召唤	Commandos	EIDOS/新天地(785)
*12. →	三角洲特种部队	Delta Force	NovaLogic/电子艺界(719)
*13. ↑	新绝代双骄		宇峻科技/智冠(630)
*14. ↓	暗黑破坏神:地狱火	Diablo:Hell fire	Blizzard/奥美(567)
*15. ↑	最终幻想Ⅶ	Final Fantasy Ⅶ	Square/电子艺界(524)
*16. →	大富翁Ⅳ		大宇(422)
*17. →	博德之门	Baldur's Gate	Interplay/第三波(392)
*18. ↑	异尘余生Ⅱ	Fallout Ⅱ	Interplay/第三波(360)
*19. ↓	足球 99	FIFA99	EA Sports/电子艺界(319)
*20. ↓	虚拟人生		行者/新天地(288)
*21. ↓	模拟城市 3000	Simcity 3000	电子艺界/中图(237)
*22. ↑	极品飞车:孤注一掷		EA Sports/电子艺界(177)
*23. ↑	过山车大亨		新天地(145)
*24. ↑	古墓丽影Ⅲ	Tomb RaiderⅢ	维真/新天地(115)
*25. →	铁路大亨Ⅱ		新天地(87)
*26. ↓	极品飞车Ⅲ	Need For SpeedⅢ	EA Sports/电子艺界(64)
*27. ↓	半条命		Sierra/武汉奥美(53)
*28. ↑	雷神之锤Ⅲ竞技场	Quake3:Arena	id/新天地(49)
29. ↓	帝国时代	Age of Empires	微软(40)
*30. ↑	职篮 2000	NBA2000	EA Sports/电子艺界(35)

注:*表示国内已有正式代理,括号内为该游戏所得票数

读者点评

《生化危机Ⅱ》 本期排名(2)

都是你的错,轻易打死我,让我不得不一次次重新来过。

都是你的错,你的火箭筒,像一个恶魔,被它瞄上还能向哪儿闪躲?

我承认都是美工惹的祸,那样的背景太暗你太可怕,才会在刹那之间差点吓得心脏病发作!

我承认都是鼠标惹的祸,偏偏碰上你时不好好工作,再怎样身如钢铁也会被你轰破!

怎样的革命气节,才能被僵尸威吓而不退缩。

(哈尔滨 郭宇峰)

《大航海时代Ⅳ》 本期排名(4)

天价!想说爱你不容易。 (福建 高建斌)

看到的是海的眼睛,听到的是海的歌声,闻到的是海的气息,感觉到的是那海的宽广胸怀。 (武汉 王雪)

《家园》 本期排名(5)

凭着坚强的信念,顽强的战斗,在宇宙中经历了战火与鲜血的洗礼,我终于回到了可爱的"家园"。

(湖南 周元)

真正的太空即时策略游戏,向我们展示了一个完全的三维世界,整个战斗让人感觉是在《星球大战》的电影中。

(江苏 杨超)

体验一种有家不能回,但却非回不可的感觉。

让我者活,挡我者死! (河南 向玉江)

回家的感觉真好! (四川 阎雪松)

在这个世界里,我们的心向着同一个方向眺望,那是一个遥远而又亲切的地方。

我们努力所做的一切,都是为了同一个目标,那就是——回家! (上海 孟卫华)

《帝国时代Ⅱ》 本期排名(7)

不仅是游戏中的真理:落后必然要挨打,发展才是硬道理。虽然玩的是欧美游戏,但不要忘了中国人的志气和骨气! (北京 陈亦峰)

《心跳回忆》 本期排名(10)

雨一直下,气氛不算融洽。

女友问:"你到底选择谁?"刚被炸弹炸昏了头的我脱口而出:"诗织!"……唉,心跳就这样真的成了回忆。

(河北 郭磊)

《足球 99》 本期排名(19)

都是你的错,不传球给我,让我跑来跑去不知到底该如何。

都是你的错,你的超远射实在没法说,被你射失还能让谁补过?

我承认都是门将惹的祸,那天的门将太笨拙,太懒惰,才会在刹那之间没有抓牢球从手中脱落。

我承认都是前锋惹的祸,偏偏左突右闪跑来最灵活,为什么还是常会把足球失落? (河北 连钊彬)

《虚拟人生》 本期排名(20)

如果高考试题如此简单,那么…… (海南 张有明)

《模拟城市 3000》 本期排名(21)

有钱就有了权! (重庆 安伟)

《雷神之锤Ⅲ竞技场》 本期排名(28)

My God! 攻击对手就象打飞机,太酷了!

(河北 王晶)

榜评

时间过得真快,新一期排行榜又和大家见面了,一起来看看吧。

总的来说,这期上榜游戏的排名变化不大,不过让人惊讶的是,居然有 7 款游戏在榜上纹丝未动。您仔细分析一下就会发现,这 7 款游戏都是《星际争霸》、《生化危机Ⅱ》、《家园》和《博德之门》这样的经典大作,出现这种现象也就不难理解了。除此之外,其它游戏的排名都有不同程度的上下浮动,但变化不大。就同时上榜的同一系列游戏,比如 FIFA99 和 FIFA2000 来看,新作(FIFA2000)的支持率在不断攀升,可以预见,随着新作上市日期的增长,这种变化还会加剧,同系列的"老"游戏很可能最先被挤到榜外。没办法,谁让现在的玩家们这么喜新厌旧呢!本期上榜的新游戏不多,只有 NBA2000 和《雷神之锤Ⅲ竞技场》。篮球在国内的普及程度要比足球差得远了,所以 NBA2000 能否在榜上保持一席之地实在难说;而"雷神"们似乎已经在"竞技场"里厮杀得忘乎所以,根本顾不上投它一票,下期还能不能上榜很难预料。如果这样也好,免得有推销暴力游戏之嫌。

点将榜欢迎广大读者以任何形式参与,可以通过信件(明信片)、读者问卷调查和编辑部的电子信箱 reader@fcgm.com.cn 投票。无论何种形式,投票者均可以参加月底的抽奖活动,幸运读者将获得本月排行榜上榜游戏一套。

选票格式:您最喜爱的四款游戏(中文或英文名称)

1. ____________________
2. ____________________
3. ____________________
4. ____________________

点将榜投票地址:100037 北京 813 信箱

本期幸运读者

太原 兰智刚　河南 刘治军　昆明 孙 [illegible]

北京 白 彬　河北 孟凡宇

千禧展望

——育碧电脑软件公司探访

上海育碧电脑软件公司是目前国内规模最大、体制最完备的集开发、引进于一体的专业游戏软件公司，她的产品不仅包括PC上的各类娱乐软件，同时还为PC、N64等家用游戏机平台开发游戏软件。在新千年到来之际，我也拿到了这家公司在2000年长长的游戏发行清单。为了使大家对即将到来的育碧游戏软件浪潮有所准备，我们特意采访了育碧的有关人士，希望能为大家挖掘出有价值的情报

记者：刚刚过去的1999年，尤其是从暑假开始的下半年，育碧发行了许多叫好又叫座的产品，这一点我想大多数读者都是有目共睹的，至少看上去是相当的热闹，但不知育碧的销售业绩如何，能否给我们透露一些？

答：热闹的确不假，而且我们可以自豪地说，这决不是我们为了市场宣传的需要包装的结果。虽然育碧并不在意向中国市场的投入，但是如果游戏公司仅仅依靠在市场宣传上的大量投入支持的话，那是游戏界的悲哀。只有真正做好自己的产品让用户接受，并产生可以让公司持续运作的经济效益才是我们的真正目的

由于育碧具有丰富的产品代理经验，所以目前的产品线已经非常饱满了。但是我们还无法保证所有的产品都是绝对的精品，毕竟世界上能被玩家称为精品的游戏寥寥无几，况且真正世界级的精品游戏在国内的市场有时也不会象我们预计的那么大，GT的《虚幻世界》就可以算一个典型的例子。由于这样的原因，我们在1998年年和1999年上半年的成绩并不理想，有些产品的销量与我们的预期甚至出现了相当大的差距。

记者：你是不是觉得把不太适合国内市场的产品引入了中国市场呢？

答：这要从两个方面考虑。我只能说这些产品的质量都相当不错，但是有的不一定适合熟练玩家的胃口或者要求。我不能否认选取这些产品在传统的销售渠道推出是一个失误，但是如果我们能够利用不同的渠道推广，结果可能会大相径庭。因为玩家的层次各有不同，只是我们的产品没有到达真正需要的玩家的手中。

记者：这样的回答似乎有点回避的嫌疑啊。

答：也许我没有说透，不过我说的是实话。

记者：好吧，等会儿我换个角度来问你。那么请你从市场和销售的角度把另外一半的实话说给我们听听吧，我是说，你说了自己公司的一些不足之处，那么从下半年起你们的业绩又怎么样呢？

答：很高兴你问到这个问题，我为此准备了相当长的时间了。

其实有些我不用说你也不难看到，近半年以来我们发行的产品不但非常受欢迎，而且销售也取得了空前成功。

记者：如果我没有记错的话，《世界足球经理》应该是你们第一个转折点吧？而且它也是一个38元的低价产品，这是不是意味着低价策略成了你们的制胜法宝？

育碧软件的总经理戈薇女士致辞：



亲爱的游戏玩家，《家用电脑与游戏机》的读者们：

即将到来的下一个千年[illegible]游戏产业的千禧年，是属[illegible]千禧年。

[illegible]状态的造型平台，使游戏制作者得以设计最好的故事情节和最佳的游戏性。游戏已经得到人们的认同，在新的千禧年里，再度经抵达艺术境界的游戏定会得到更广泛的认同。

上海育碧电脑软件有限公司一贯坚持并将继续在即将到来的千禧年里出色最好的游戏，无论是我们制作的、参与制作或者仅仅是代理的产品。

我们衷心致意于努力于游戏事业，对未来充满信心和热切的期望，并且希望充这种精神传播给游戏迷的中间。我们都是游戏迷。全力以赴为玩家提供资讯的《家用电脑与游戏机》杂志是游戏迷；构筑游戏故事情节的制作公司和游戏设计者是游戏迷。游戏迷还包括电脑工程师，他们把所有的时间贡献于设计理想的引擎；艺术家创造图形环境、角色动作和背景音乐；演员们完成配音；市场推广人员策划产品的行销宣传；汉化部门完成翻译、录音、整合和测试以保证游戏质量；后勤部门安排制作中的各种需求；销售部门把游戏送到每个用户的手中

我们都是游戏迷。我们都把自己的时间贡献给最重要的游戏迷：你们。你们如同我们的法庭，你们的裁决是最有价值的，因为你们是广大游戏玩家中的核心成员。希望你们能了解我们最真诚的心愿。

[illegible]对你们最诚挚的祝福，千禧年[illegible]

答：这样的结论有些片面，你说对了一半。低价策略的确有些作用，但绝不是决定性的作用。价格是根据市场的需求和推广的目的而定的，换言之，我们认为100元以上的大盒装产品还是有市场的，比如“英雄无敌”系列和“魔法门”系列我们就没有采取低价策略，因为这些游戏的版税金较高，很难把这些精品的价格降下来（也不需要卖低价，这么做根本就划不来，因为它们一旦走了低价，对我们的销售业绩的帮助不会象《世界足球经理》这么大，何况我们还要冒压货的风险），所以我们就将这些游戏定位成为老玩家们喜欢收藏的精品游戏。但有的产品本身难度不算太高，题材对一些新手又具有相当的吸引力，他们一般不会愿意花上百块钱去买一套自己不会玩的游戏，那我们宁可用更低的价位吸引他们的注意力了

记者：难道《生化危机Ⅱ》不是玩家喜欢的精品游戏吗，你们怎么会想到低价销售中文版呢？

答：许多人向我们提过这个问题。其实一开始我们是把它作为精品游戏销售的，138元大盒装的产品销售情况让我们很满意，同样也让CAPCOM满意中文版并非我们开始的计划，要知道CAPCOM这样知名的大公司对这样的名作要价是不低的。当时我们签约时已经将近1999年2月底，《生化危机Ⅱ》已经在中国港台地区和国外上市，盗版游戏也开始出现在大陆市场，这对我们的压力非常大。我们虽然对游戏有相当大的信心和决心，但是我们市场部和销售部的每个人心里都明白，当务之急是尽早把游戏推上市场。这个游戏当时的售价为138元，虽然有两张光盘，但这算是正常的精品游戏价格，幸好得到了大多数玩家的支持，CAPCOM也大大地松了一口气。

本来事情似乎到此为止了，然而后来CAPCOM向我们透露了制作繁体中文版的计划，我们才意识到可以有机会发行《生化危机Ⅱ》的简体中文版。当时的情况可以说很急迫，许多用户反映希望得到中文版，甚至玩过我们英文版的用户也是如此，而CAPCOM希望首先满足台湾省的繁体版再考虑为大陆制作简体版。我们经过和CAPCOM的反复磋商，终于达成了一[illegible]张光盘，然后再制作克莱尔的光盘，这[illegible]台湾省的代理商仍[illegible]在6个7月[illegible]发行繁体版，而大陆地区的简体版只能等到繁体版发行之后了。我们当时非常着急，因为经CAPCOM核实，繁体中文版在英文和简体版中文WINDOWS平台上都可以运行，而不是事先所说的只能在繁体中文平台上运行。结果是在我们能够发行简体中文版之前，繁体中文版就已经开始在市场上出现了。有意思的是，我们得到许多玩家的“威胁”，如果再不上中文版，就会去购买盗版了。正是在这样的情形下，我们经过多次讨论，最终决定通过书商渠道发行该游戏。好在CAPCOM虽然对再次在大陆发行中文版还存疑虑，但他们对我们的工作还是相当支持的：不但为我们提供了配合《科林警官》发行的《生化危机Ⅱ》资料盘和游戏的攻略文字资料，而且按时为我们制作完成了《克莱尔》的汉化制作。现在想起来我们真的是非常紧张，因为我们的游戏是在发行一张盘的同时还在制作一张盘，幸好最终的结果还是比较令人满意的。



记者：虽然风险很大，看来你们还是成功了。能不能说说这个游戏你们卖了多少呢？

答：算是比较成功吧，因为这个游戏的两个中文版加在一起已经超过了10万，而且目前出货依然相当乐观。当然，这与游戏本身的品质也是有很大关系的。

记者：那其他的低价位产品呢？比方说《世界足球经理》和《疯马街头足球》怎么样？

答：其实我们自己并没有低价、高价之分，这是媒体和销售渠道的通常叫法，我个人认为这非常容易引起误解。我们的代理产品需要交付的版权金不同，每个产品的定位不同，针对的用户群也不同，当然应该有不同的零售价格甚至零售渠道。你可以看到我们大部分38元的产品是从书报亭，而不是软件商店销售的。

记者：那倒是。那么能具体说说你们产品的定位和销售渠道的情况吗？

答：好的。对我们来说，所有产品的定位大致分成这么几种：第一种是精品新游戏系列，这是指很有经验的玩家都乐意收藏的世界级精品大作，比如《英雄无敌》、《魔法门》和即将发行的《狩魔猎人Ⅲ》等；另一种是价格38元的新品，这些是一些游戏难度不很高，广大的游戏玩家和普通的用户，甚至没有什么游戏经验的用户都愿意尝试的新游戏，比如《雷霆飙车》、《世界足球经理》和《疯马街头足球》，还有2000年1月发行的《时空英雄》等。最后是我们称为经典游戏系列的产品，这主要是一些以前曾经在高价位市场做过一定量的销售，而在普通的用户群中受到更多欢迎的产品，比如“雷曼”系列、《阿比逃亡记》和《玩具兵大战》等等。对了，我们的价格并没有受到这两种定位的限制，还有一些产品的价格会定在两者之间，比如88元的《横扫千军之王国风云》和48元的《生化危机Ⅱ》的前作《生化危机》。应该说在38元和138元之间的空间是很大的，所以并不存在高价、低价的定位。

虽然100元以上的产品只能在软件商店销售，但是无论是38元还是48元的游戏，更多的是从书商渠道发行的。因为大多数所谓非“专业级”的玩家都能很容易地买到这些产品，而不需要专门到软件商店里去寻找他们喜欢的产品。

我一向说游戏是不应该只在软件商店里卖的，因为游戏毕竟不是一种纯技术性的产品，而是高技术的娱乐产品。国外有游戏专卖店、音像制品商店和超市，而我们应该怎么发展呢？育碧从去年底开始在“家乐福”和“麦德龙”两家超市连锁店销售游戏，这也是借鉴了国外的做法。虽然当时我们的产品价格较高，难以被大多数消费者接受，但是我们现在的38元产品可是非常具有吸引力的了。但是书商的渠道恐怕是世界上任何一个国家都不具备的，这的确也有一些超过我们的估计 大概这是“中国特色”的一种吧。到目前为止，我们的产品在书商渠道受到非常多的关注，这为育碧产品的推广起了非常关键的作用

记者：大家最近常常说到软件的“低价风暴”，比如新天地的50元和25元的定价，你们是否受到这一个潮流的影响？

答：我们不会刻意去跟进的潮流，因为我们有自己的想法和做法。比38元更低的价格市场上也有，而同样价位的软件质量也良莠不齐。我们的产品不管价格如何定位，如何的“平民化”，相信大部分是会受到广大用户欢迎的，我们不希望把这个辛辛苦苦打出来的渠道搞坏。这一点我们和新天地是相同的。应该说，不管是我们的38元，还是新天地的25元、50元，都是市场发展的必然结果，也是对消费者有利的。

记者：那么，实行了38元的价位是否意味着你们的版权金已经大大降低了？新天地实行了“分帐制”和“买断式”，你们的《生化危机Ⅱ》和《世界足球经理》等是否采取了相同的做法？

答：当然啦，好的做法在市场上都是通行的。不过我们仍然会继续发行100元以上的产品，因为好的产品也意味着要玩家付出更多的钱。当然我们不会用质量一般的产品充数，这是我们每个市场推广人员都要非常注意的问题。《生化危机Ⅱ》的价格实行的其实是“双轨制”，当时我们为它的英文版付出了不小的代价，而中文版就采取了类似与分帐的做法，当时CAPCOM已经对我们英文版的销售表示满意，所以并不在乎用中文版进行尝试，所以我们才会有这样的成功。至于《足球经理》也有类似的原因。也许你认为这个游戏不如《生化危机Ⅱ》那么出名，但正如你前面所说，这却是我们第一个成功利用书商渠道销售的产品的转折点。

记者：好吧，我们对育碧的市场推广策略和销售渠道等情况已经谈得相当多了，能否换个话题，谈谈在千禧年到来之际育碧软件还将带给大家那些全新的产品？

答：这可多了，佳作不少哦！首先就是我们公司制作了三年才宣告完成推出的《雷曼Ⅱ胜利大逃亡》，这款游戏采用了全新的三维引擎制作，从而把雷曼的世界从原来的二维变成了三维，并且加入许多动作解谜的成分，其娱乐性可能是目前PC平台上同类游戏中的佼佼者，国外的一些媒体对这个游戏的评价也相当高，像Gamespot就给出了9.3分。此外，我们还将同时推出游戏形式与《雷曼Ⅱ》比较相似的《麻烦大了》和《玩偶世家之时空英雄》。《麻烦大了》的风格比较诙谐幽默，从游戏性上说较《雷曼Ⅱ》更偏重解谜，其中有许[illegible]则在保留了动作



成分的基础上加入了角色扮演成分，这一点与N64的经典游戏《塞尔达传说·时空之笛》非常相似，喜欢故事性强的玩家肯定对《时空英雄》爱不释手的。这三款游戏自1999年12月起已陆续在国内上市

记者：这些产品是育碧自己开发的，那么代理引进的产品有哪些呢，能给我们的读者介绍一下吗？
答：我们当然也不会忽视引进代理精品。国内很受欢迎的回合制策略游戏《英雄无敌Ⅲ》已经推出了资料片《末日之刃》，我们将在春节前推出这个人家期待的作品。与此同时我们还将推出收藏《英雄无敌》一至三代以及二代资料片的完全中文版共四张光盘的《英雄无敌千禧典藏版》，定价168元。这可是为国内无数的《英雄无敌》拥护者度身定制的

前面我已经提到《生化危机Ⅱ》在国内受欢迎的情况，为了满足各位生化迷的要求，我们也将推出恐怖冒险游戏的经典之作《生化危机》一代，并将发售的前2000套定为48元，以特别回馈玩家。情况相同还有《世界足球经理2000》，由于《世界足球经理》在国内的反应良好，因此这个游戏的制作组提出在续作《世界足球经理2000》中加入中国的甲A联赛，为此还推迟了该游戏在全球上市的时间，可见制作组对中国玩家的重视。相信到2月份推出这款游戏时一定会得到国内玩家门支持的。

《赛普特拉战记》是一款我们认为可以媲美《最终幻想Ⅶ》的角色扮演大作，游戏的规模十分庞大，总共15个章节，出场人物达到200多位，游戏长度超过100小时，想必会对国内角色扮演迷们的胃口

我们最近还引进了一部风格与《英雄无敌Ⅲ》相似的产品《矛战群英传》，但这个幻想题材的回合策略游戏在升级系统和魔法设定上非常有特色，是目前在欧美市场的这一类型题材游戏中，除了《英雄无敌Ⅲ》之外最受欢迎的游戏。

还有《狩魔猎人Ⅲ》，这个游戏与过去曾在国内发行过的《银翼杀手》和《福尔摩斯探案之玫瑰纹身案件》比较相像。玩家将在《狩魔猎人Ⅲ》中扮演侦探加百利，解开法国小镇上发生的绑架、杀人、灵异事件背后的种种疑团。我们将对这个3张光盘的大制作进行完全汉化，计划在3月面世。

最后要介绍的是《时空之轮》，这是GT Interactive的年度大作，根据同名的幻想小说改编。这个游戏用Unreal引擎制作，在此基础上融入了角色扮演和策略游戏的成分，从而使这个游戏在外在的声光效果和内在的故事内涵上都有着较好的表现。

记者：看来育碧在新年这段旺季推出的作品的确很有份量。而据我们所知，育碧总部今年的一大举措就是从Interactive Magic购买了几款游戏的全球代理权，能为我们大家介绍一下育碧软件将如何将这些游戏引进到国内市场？
答：我也正想跟你介绍这方面的情况。这次我们总公司从Interactive Magic获得了数款游戏的代理权。其中较为知名的《七国演义Ⅱ》、《幻影特攻队》在年前就要上市，我们已经通过你们杂志和一些其它媒体发布了有关这两个游戏的消息。另外，育碧还获得了诸如《华尔街大亨》、《商业大亨》等一些策略游戏的国内代理权，不过目前我们还没有安排这些游戏在国内的上市计划。我想在春节后应该会确定这些游戏在国内的上市安排，届时我们还可以通过《家用电脑与游戏机》杂志传达给我们广大玩家

记者：育碧软件在汉化游戏方面已经得到了国内许多玩家的认同，那么最近育碧正在进行哪些游戏的汉化工作呢？
答：我们的汉化部门最近的汉化工作主要集中在《七国演义Ⅱ》和《家园》上。《七国演义Ⅱ》经过2个月来汉化部门的辛勤工作，目前汉化工作已经基本结束。这款由国人制作，真正打入全球市场的《七国演义Ⅱ》在游戏概念上与《帝国时代》非常相似，玩家可以选择中国、日本、蒙古、希腊、埃及、波斯、维京等12个人类种族以及7个怪物种族进行经营作战。但是该游戏的整个系统与一般的即时战略游戏相比结构略显复杂，而且文字量也较大。在只有英文版的情况下，能真正深入了解这个游戏精髓的玩家并不多。我们还是基于这样的考虑放弃了在国内发行英文版，而直接推出这个中文版。这款大家期待的中文版



产品在2000年1月中旬上市，届时来自中国香港特别行政区的制作小组Enlight Software的制作人Trevor Chen将接受育碧软件的邀请，在游戏正式发行之时参加一系列的推广活动。至于《家园》，我们的汉化工作几乎同时与《七国演义Ⅱ》同步开展，但是为了保证《七国演义Ⅱ》能顺利在1月上市，因而暂将《家园》的汉化工作置后。目前《家园》的中文版制作业已开发过半，预计在3月中旬可以问世。另外，即将开展汉化的游戏还有《狩魔猎人Ⅲ》、《雷曼Ⅱ》等等

记者：最后，谈谈对育碧在新世纪第一年的展望吧！
答：非常愿意。我们对目前的推广销售情况还是比较满意的，虽然我们会继续推出高价位的产品，但是会更加倾向于多推出一些价格平易近人的大众化游戏，让更多的人了解育碧和育碧的游戏。我们的价格体系和销售渠道将会是多元化的。代理方面，我们既愿意考虑版权金，也会采用类似于"分帐制"和"买断式"的方式发行。销售渠道方面我们会继续利用现有的3个渠道：软件商、书商和超市，同时设法开拓更多的渠道。

电脑游戏是非常好的娱乐媒介，我们一直在设法从多方面加以利用。我们已经在做一些工作，比方说为《雷曼Ⅱ》制作了3D电视动画片，完成后将在国内找电视台播放，而雷曼的主题歌也正在评选当中。我们希望通过这样的活动鼓励更多的玩家和用户参与到我们的工作中。2000年会给许多人带来惊喜，我们也会适时地为用户策划一系列的活动。

记者：感谢你们为玩家所作的一切！

为了感谢广大玩家和《家用电脑与游戏机》读者对育碧软件的大力支持，育碧公司特别提供了100份精美礼品，其中包括育碧2000年年历和《雷曼Ⅱ》精美鼠标垫。需要的读者可以写信到：上海育碧电脑软件有限公司市场部，并在信封上注明"礼品赠送"。先寄先得，赠完为止



UBI SOFT法国公司建筑外景

幻想人生，虚幻世界

——《幻想西游记》深度报道

■文／小炮

系统篇

游戏类型：动作角色扮演
（类似于《暗黑破坏神》）
运行环境：DirectX6.0 640×480×256色
游戏配置：P166/32MB、声卡，4速光驱
控制方式：鼠标+键盘
游戏制作：岁月工作室
国内发行：金智塔
游戏模式：分为单人模式和多人模式，单人模式提供一个完整的剧情及若干分支任务；多人模式支持在局域网中2至4人的多人游戏，并允许玩家协同作战、互相格杀、交易、对话等。

故事篇

话说孙悟空被封为齐天大圣之后，在那天宫之上交朋结友、称兄道弟，日子过得无忧无虑，活得好不惬意。孙悟空有一次结识了天蓬元帅，两人因义气相投，结为八拜之交。而如来佛祖座下二弟子金禅子与孙悟空的关系颇为微妙，既是他的师父，又是他的朋友

这一日，西天瑶池王母娘娘99999岁寿辰，大开蟠桃宴，如来佛祖率座下弟子前来祝寿，金禅子与悟空他们兄弟相逢，自然非常高兴，少不得一番相聚。正在兴高采烈之时，忽然听到外面人声喧哗，卷帘子出外一看，原来是雷公电母、四海龙王等人匆匆往行雨台赶去，帘子一番打听，得知玉皇大帝因为世人皆是刻薄愚昧之辈，不敬天威，勾心斗角，妄动兵戈，不懂识人爱人之心，深恶世人无可救药，命四海龙王降下七天七夜的倾盆大雨，略作薄惩。三人得知，暗暗心惊，却不动声色，各自找借口离开，急忙赶往灵霄殿，欲向玉帝求情，请其收回成命，无奈玉帝不允。三人即反出天宫，急趋行雨台，却遇到了为拯救苍生而打入行雨台的莎木兰，四人将正要施法的雷公电母、四海龙王打得满地找牙，阻止了一场人间惨剧的发生。此时如来佛赶到，以无上法力将四人制服，四人说出自己反出天宫的原因，如来也甚感不忍，无奈世人实是不可救药，于是与四人立下约定，如果四人能够下到凡间，取得西经，教化世人，即可免除世人这场洪水之灾。四人当即应允下凡，金禅子投身为唐僧；悟空生性好动，不喜凡人身体，仍以本来面目下凡；天蓬元帅因为贪吃误了时辰，匆忙赶路之下，未曾留意所投何身，偏偏投作了猪胎，悔之晚矣；莎木兰则投作长安一猎户之女。于是他们四人开始了各自的人间历程。

人物篇

游戏中共设制了四位主角以供选择，各自的背景如下：

[illegible]

西天如来佛祖座下二弟子，是孙悟空、猪八戒情同手足的兄长，戒律精严，慈悲为怀，为救天下苍生而触犯天条，被罚去西天取经。他十世修行，法力高强，虽然被贬下界，损失了大部分法力，但是他在魔法上的修为还是最高深的。虽然慈悲，但却是"必杀的慈悲"，对于妖魔鬼怪，他从不手软。

孙悟空

虽然已经是齐天大圣，可这个猴子顽皮好动、打抱不平的性格却一点都没有变，他在天宫里最大的收获就是结识了唐僧和八戒这一对好兄弟。因为连玉帝也制他不住，所以玉帝只有请出如来佛祖来收伏他。

猪八戒

这个呆子虽然有点傻头傻脑，但是对其兄孙大圣的忠诚是毋庸置疑的，孙大圣到哪，他就到哪，孙大圣往东，他绝不往西，所以就糊里糊涂地跟着大圣闹了天宫。但天蓬元帅又岂是浪得虚名？力大无比的他攻击力超强，被他的耙子钉一下可不是闹着玩的，就连他的魔法也是不计成本，务要置敌人于死地。

莎木兰

这个女孩子原本是猎户之后，从小就穿山涉岭，射虎驱狼，练就了一身百步穿杨的好箭法。在她12岁那年机缘巧合，被镇元大仙看中，成为他的关门弟子，女孩子特有的"心太软"，使得她的法术以柔和的水系为主，但她精湛的箭术可不是盖的，再凶猛的野兽也逃不过猎人的弓箭。镇元大仙要救天下的百姓，却救不了自己和莎木兰，结果自己被罚面壁三年思过，木兰也要去西天取经，将功赎罪。

游戏中各大迷宫均有一些大BOSS，在此做个简要介绍：

龙王

第一关的BOSS，使用水系魔法，玉皇大帝是他的后台大老板。



金角大王

采用徒手攻击的方式。在原著中金角大王是个厉害角色，有五件宝贝，让唐僧师徒吃尽了苦头，不过在游戏中金角大王可没有什么宝贝了，也比较容易打。在这[illegible]里有一件宝物，可以后游戏的发展有很大的帮助，玩家可要用心找哦

红孩儿

牛魔王和铁扇公主的独生子，又叫圣婴大王，手持红缨枪，擅长火系魔法。因为挡住了西去的道路，与主角产生了冲突

魔法篇

《幻想西游记》中设有二十多种公用魔法，分为火电水咒四大类别，这是四位主角随着等级的提高都能够学会的。另外每个主角还拥有各自独特的魔法，这部分魔法是其他主角所不能学到的，笔者历尽千辛万苦才打探到一些内部消息，供大家享用。

怒炎暴杀：发出一枚火球，对发射对象造成伤害，魔法等级高时可同时放出多枚火球，并可以对攻击对象周围的物体造成伤害。

三昧真火：放出一条火线，并持续燃烧一段时间，在射程内只有遇到墙壁、岩石等障碍物才不再继续延伸。

梵天神箭：放出一道闪电，速度较慢，攻击力较低。

风雷四方：向四周放出12条闪电，攻击范围极广，是游戏中威力较大的魔法。

甘惠之露：治疗魔法，联机作战时可恢复盟友的生命值。

玄冰月斩：放出一柄旋转冰刀射击敌人，魔法等级越高，威力越大。



[illegible]

众星捧月：以[illegible]者为中心，向四[illegible]射一个环形神[illegible]之丸，威力惊人



装备道具篇

游戏中的武器设定考究了相当多的资料，设计人员力求做到体现中国古典文化特色，共有五十余种，而各主角均有自己所擅长的武器，理所当然，使用自己擅长的武器才能发挥出最大的攻击力，部分武器、防具上还附有一些魔法效果，使用此类装备经常能发挥出一些意想不到的功效。武器、防具还分为普通、中型和重型三大类型，其使用的效果各不相同，如重型装备的攻击力是最强大的。游戏中每个主角还有一套终极装备（买不到的），你可得仔细寻找哦！

另外，游戏中的道具也设制得非常丰富，如蜂蜜、人参酒能恢复生命值；无根水、天一神水能恢复仙力；太乙丹、九鼎丸能增加主角各种属性等。

创意篇

笔者认为，这款游戏最大的特点不在华丽的魔法画面，也不在丰富的剧情任务，而在于其独特的创意上。《西游记》是我们非常熟悉的著作，其述说的故事也已流传多年，可以说是听烂了的故事，如果按部就班地将其做成游戏，我想是不会有太大吸引力的；如果只是做成传统的RPG的话，也不会有太大的影响力。我们知道，《西游记》的故事情节本来就是虚构幻想的，人物也刻划得古灵精怪，现在有人再将这部怪异的小说重新"幻想"一遍，可以说是一大胆之举。原本弱不禁风、手无缚鸡之力的唐僧，如今摇身一变成了得道高僧，穿梭于激烈的搏杀之中；那人见人恨的白骨精依然恶习未改，成为了地下迷宫的BOSS（玩家可以在游戏中狂扁她了）。游戏中还加入了一个全新的主角——步木兰，她是猎人之女，身上有着中国古代传奇女子花木兰的影子，擅长远程攻击（箭术）和战斗中的闪躲。游戏中各种人物的造型也较为独特，四大主角和各种BOSS（红孩儿、金角大王等）都有全新的造型，更深层次地刻划出了人物的性格特点。游戏的战斗系统采用Diablo式的即时战斗，这也是游戏的一大创新，因为设计人员考虑到踩地雷式回合制战斗会令人很不耐烦，而即时战斗能让玩家真切地感受到游戏中紧张激烈的氛围，各种魔法效果也能更华丽、更清晰地显现出来。

结　语

游戏的大致情况已经向大家介绍完了，笔者在此有一些想法不吐不快。大家都知道，目前国产游戏的状况不尽如人意，存在着这样或那样的缺点。有许多人一听说某个游戏乃国产游戏就变得不感冒，更有甚者则破口大骂。不过也是，国产游戏里让人失望之作实在是数不胜数了，大家的热情也慢慢地消退，由失望变成了痛恨。而国内的游戏厂商也叫苦不已，无论从资金、技术上都与国外游戏厂商相差甚远，唯有在困境中不断摸索，不断地积累经验。我认为一个游戏想要做好，关键是要有责任心。失败并不可怕，关键是怎样对待失败。《幻想西游记》先后发布了两套试玩版，游戏好不好玩，大家自有见解，无须我再作多余的评论。我只是希望大家能多多关注和支持我们的国产游戏，能看到这两年来国产游戏的进步和发展。

编辑/游骑兵

一直想拥有一种感动

——Game真实魅力浅探

文/Brooder

前段时间里很认真地玩了一下《异尘余生2》。这是我去年三四月份对众多游戏开始冷淡甚至有些冷漠（朋友戏语，但愿没有"冷血"）后感兴趣的第一个游戏，也是我1999年里第一次全身心地投入的第一个游戏。

那时候为了星期五晚上、星期六和星期日微机不被老婆大人用去Play她的"串串"（串串者，实乃年初为了贿赂老婆高抬贵手批准本人Play Game费了九牛二虎之力从千万个游戏中精选出来，特适合老婆之类心灵手巧人士的《拼仔俄罗斯》昵称也。老婆大人果然见之若宝，"驾之"轻车熟路，整个高分榜全是她的大名，可她"不安现状"，经常要"夺机"冲刺"更高更强"。唉！苦的当然只有咱老百姓……）；并防止本人正一手捧着温暖的茶杯，一手执"小鼠"，驾着汽车自由驰骋在加州大地时突然被老婆大人一声威严的"亲爱的，你的××学习计划没有完成！"所打扰，本人付出了"惨重代价"：星期一至星期四，严格控制自己手再痒也不能碰家里的微机（那里面可有勾人魂的《异尘余生2》!），抓紧一切空闲时间完成一周之内必须完成的经济书籍研读、单词背诵，那刻苦劲绝对超过当年对付高考。煮饭洗碗这类原来老爱跟老婆讨价还价的活儿全心甘情愿地干了。老婆大人指东，我老老实实的绝不往西，终于博得了老婆的同情，总算能够自由自在地跑遍加州大地的每一个角落。偶尔夜深的时候，还能有一碗热气腾腾的夜宵呢。

说实在的，《异尘余生2》的技术并不先进，画面是2D的，在这动辄必3D的游戏时代已属少见，背景音乐也很普通。但它为何让我深深陶醉其中呢？在玩通《异尘余生2》的很长一段时间里，我久久思索着这个问题，认真总结了一下这四五年的时间里游戏吸引我的真正原因，试图找出近年来我对众多游戏失去兴趣的症结所在。我认为，Game是一种社会文化，其独特的艺术性是其魅力源泉的真实所在。我们被好的游戏所吸引，正如我们被好的文学、音乐、戏剧、舞蹈、电影等所感动一样，使我们愉悦、欢笑、悲伤的正是艺术的魔力。我们喜爱游戏，并不是因为它是一堆支离的图片、程序行和音频信号，而是它组合起来体现的艺术性。从这个意义上说，目前众多游戏制作者喜欢大肆宣扬他们的游戏画面是如何如何的精美，采用的引擎技术是如何如何的高超，音乐音效是如何如何生动，是舍本逐末的做法，实质并没有多大的意义。你的游戏真正想带给玩家什么？精美的图片？别处多的是何必要在游戏里看；精妙的程序算法？那是专业或业余程序员的事；欣赏音乐？音乐会、音乐CD比它强多了。这就象我们欣赏一篇散文，我们真正的注意力在于文章内容的艺术性，而不是它的纸张、字体等这些载体。买椟还珠，要么是别有用心，要么是傻子才会干的事。游戏要具有艺术性至少应该具有以下几个方面的要素：

第一，要具有相对丰富的社会生活和文化内涵。

《异尘余生2》深深吸引我的主要是这一点。游戏里的生活、事物、文化首先应该是玩家所熟悉或愿意了解的，符合所面对玩家的想象力范围和审美价值观范畴。SSI公司的作品不讨很多人喜欢正是这点，如《星际元帅》里的战舰造型，便给你一只甲壳虫、蟑螂之类，没有注释，你会把它想象成巡洋舰什么的么？又如《黑暗殖民地》里的格雷人基地，一大堆肠肠肚肚，实在使我周围的一些朋友大倒胃口，难以选择格雷人一方作战，达不到游戏制作者延长游戏生命的目的。相比之下，《红色警戒》、《横扫千军》的造型中规中矩没有鲜明特色却赢得了玩家的认同。当然由于文化的差异可能导致价值观念的不同，如在欧美很叫座的《神话》，在中国应者寥寥。这就要求游戏开发者制作游戏的时

候要考虑游戏的主要对象群体

其次，反映的内容应是比较丰富，富有变化的，即使对某些相对次要的事物和行为。我曾在《魔法门Ⅵ》中布莱克郡外的平原逗留近半月，仅为了仔细欣赏满天的朝霞、夕阳的余辉、万里无云的晴空、黑云压城的风雨前奏等细腻而真实的天气变化。又如我们对《暗黑破坏神》战斗动作的自然真实、人物能力的特性差异的赞叹，不象智冠公司的《封神演义》中敌人已移动了还傻乎乎不变冲向原先的目的地，而哪吒升级完毕后的能力居然和姜子牙一样（这符合我们心目中的姜太公和哪吒吗？）。如果这些方面过于单薄，游戏就会索然寡味。我记得有一位同事 MM，她一般很少喜好 Game，却很喜欢《大富翁 4》。问她为什么，答曰"里面的炒股很好玩！"我个人认为，《大富翁 4》真正吸引人的地方也正是炒股、打气球、中奖、道具等这类小玩艺及"人生不如意十有八九"、"算本公主赏你的"等情态话语。有一个模仿《大富翁》的《上海大富翁 1940》由于缺少这些丰富的细节，显得非常苍白没有玩趣。RPG 的迷宫、踩地雷式的练功升级就是由于方式过于单调乏味、重复太多令人头痛。中国武侠游戏此风甚烈，欧美的一些游戏也有此弊，如大名鼎鼎的《魔法门Ⅵ》，我就是实在提供里面的庞大迷宫，将游戏进行了一半后实在没有耐心继续下去的。相比之下，《暗黑破坏神》和《博德之门》就要好的多了。在人物成长方式上，《英雄无敌》系列的拜访、学习等远比其他游戏单纯的打斗丰富的多。

再次，游戏表现的文化主题应该简单、纯粹，整个游戏的人物、事件和氛围紧紧围绕这一点，深入的挖掘，细细地展开。如《异尘余生 2》里通过烧焦的墙壁、破损的车辆、变形的物体、寸草不生的大地和流浪儿、吸毒者、畸形人等入木地描述了核战对人类心灵与肉体的扭曲，使人油然而生一股寻找生机的冲动。如《大富翁》系列紧紧围绕益智搞笑这一主题，通过福神、天使、财神等人们熟悉的主宰人类悲欢祸福的神灵，千奇百怪但不怪诞的各种道具，多种多样生活中有趣的小游戏，以及妙趣横生的主角语言烘托出一幅欢乐的画卷。而《DOOM》、《雷神之锤》系列围绕的则是一种紧张刺激和厮杀快感。《凯撒大帝》、《模拟城市》等模拟经营类游戏让人细细体验的是经营的艰辛和成功的喜悦。如果一个游戏想传达给玩家的主题不明确，玩家感受不到与其它游戏的不同魅力，也就实在没有购买它的必要，它的市场前景也难以看好。如日本光荣公司的《三国志Ⅴ》和《三国志Ⅵ》，跟第四代相比新魅力的聚焦点在哪里，立意不同在何处，或许是数字 6> 5> 4?

一个 Game 的主题、立意虽好，如果挖掘的深度不够，也难以让人满意。不知喜欢《苏－27》之类模拟飞行的玩家朋友，有几个对 Office97 里隐藏的那个小飞行游戏感兴趣？我个人对《博德之门》里强调领导能力和注意团队合作的新视点非常关注，怀着很高的期望打完了这个游戏，结果有点失望，游戏对此方面的内涵挖掘过于简单（听说《博德之门 2》将重点改进对团队的处理，让我们拭目以待）。如果游戏由某类人们熟知的故事、小说等改变过来，特别要注意故事、小说在人们头脑里的完整印象，如果过于简单地截取某点而肢解故事、小说，而不是通过深入开掘来丰富人们头脑里的固有印象，该游戏必然招致失败。这类游戏最典型的是智冠公司对金庸武侠小说的改编，玩家中的武侠迷有几人对《天龙八部之六脉神剑》、《神雕侠侣》感到满意？而电视剧《天龙八部》的成功主要归功于它对原著的忠实

第二，要具有一定的创新。

游戏的创新包含两个方面，一是表现形式、手法的创新。这方面大致有两条路线：一条是计算机软硬件新技术的使用使游戏表现力有新的增强，如游戏画面从早期的黑白平面到现在的三维真彩，与计算机图形技术的发展密不可分。新技术的使用者往往获得不俗的市场反响。如《沙丘 2》即时概念的引入，《魔兽争霸 2》的联机对战首次实现，《横扫千军》3D 技术的运用，《暗黑破坏神》的战网，《网络创世纪》营造的网上社区，而 id 公司的作品更是一直被称为"硬件杀手"。但并非所有的新技术都招人喜爱，如《工人物语》曾采用的想使两人一同管理各自王国的画面分屏技术。这主要取决于游戏开发者对游戏心理的准确把握。另一条路线是游戏类型和表现手法的创新。还可细分为三类：一是纯粹的新类型出现，如即时相对回合；二是某类型进一步拓展，如《红警》相对《沙丘》的发展，《黑暗王朝》相对《红色警戒》、《绝地风暴》等的每关双方任务可变及士兵智能发挥，《星际争霸》相对以前即时战略的三方引入，各方的差异及兵种平衡的设计等。这类进一步发展的创新必须要有突破，较大的新亮点才能吸引众多玩家的眼球；而众多的模仿"跟风"游戏难以取得令人满意的效果正是此因。三是各类型的结合产生新的边缘游戏。如《帝国时代》综合《魔兽争霸》的战斗和《文明》的发展产生的奇妙效果，又如《起义》将策略游戏和动作游戏的有机结合。表现手法创新的典型例子是对三国故事的演绎，《三国志》用回合制的方式展现君王运筹谋划的艰辛，《三国群英传》用即时策略炫耀宏大的群体战斗场面。

游戏创新的另一方面是题材的创新，选择对社会生活文化展现角度和视点的新意。这类内容的创新比前面所说的游戏类型和表现方式的创新容易获得，如《仙剑》对缠绵爱情的细语，《地下城守护者》对人性叛逆面的探谙，《DOOM》、《生化危机》对惊险刺激需求的满足，《异尘余生》对人类命运的沉重思考，《博德之门》对团队精神的考验。但是这类创新却非常容易被游戏开发商所忽视，而只会去简单盲目地模仿已成功游戏相近的内容。记得前两年，有家游戏公司的制作人眼看《仙剑》高居国内各大媒体游戏排行前列，竟宣布要开发和《仙剑》类似但比《仙剑》更令人牵肠挂肚的爱情游戏。拾人牙慧，有什么意义？而开发商们却愿意去做第 3、第 4、第 5……第 N 个将女人比作花的人，这是目前众多游戏广告一个比一个吹得响，内容却大同小异的主要原因。

第三，要注意体现游戏艺术自身的特性——动态交互的体验艺术。

游戏艺术和文学、舞蹈、电影等其他艺术最大的不同之处就在于它的交互性，是需要结合玩家的自身感受和体验才能逐步创造出来的。这也是游戏吸引众多男女老幼沉溺其中的主要原因。游戏艺术是动态交互的体验艺术，要求一个游戏有了好的创意还不够（在我眼中，在指游戏的时候，"创意"一词中的"创"字意味着具有技术或表现手法的创新；"意"字意味着有丰富的社会生活和文化内涵），还应该有比较流畅的速度、基本没有 Bug、至少过得去的画面音乐及方便的操作，才可能让玩家去体会开发者的匠心和作品的艺术魅力。其中，没有 Bug、流畅的运行速度、可以忍受的画面、人性化的操作应是最最基本的要求！就象一篇文章，如果字迹潦草难以辨认，错别字满篇，或是前言不搭后语，又谈何欣赏？如《江湖》，听起来满有创意的，结果被 Bug、蹩脚的操作、画面以及……败得一点兴致也没有（《江湖》黄金版 1.2G 全装了居然也多次无缘无故地退出，提示还要内码转换工具因为是繁体汉字，可怜我的 48 元钱，可怜我的心居然相信某游戏厂商有错必改的决心！）。

上面所说的几点对一个具有艺术魅力的游戏来说是综合的，但侧重点应该是突出第一点或第二点，或兼而有之；第三点其实是游戏必备的条件。如果评分，我个人的观点是，在没有 Bug 和游戏速度正常的基础上，满分 100，45 分为游戏内涵，30 分为创新，25 分为画面音乐和操作。在这里，针对国产游戏的现实，我想对中国游戏开发商（包括台湾省的开发商）忠告一句话：要制作有艺术魅力的游戏必须保持艺术家的心态。这句话有两层意思：一是要象艺术家一般头脑冷静，保持耐心。艺术家酝酿一个作品可能几年十几年，甚至一生。一个好游戏选题、准备也需要较长时间，不要只看眼前利益就根据流行热门跟风，盲目上马。其实玩家对同一类型题材游戏的兴趣是呈倒金字塔型迅速递减的，而游戏的开发周期一般较长，完全可能等到你的产品出来时花儿已谢了。同时在选准一个好的题材后要具有耐心，不到百分之百的满意请不要轻易上市，这样才能够制作出具有艺术魅力的精品游戏。也只有这样，成熟一个推出一个，才可能树立企业的金字招牌，获得根本的、长远的利益。这点国外的 Blizzard 公司和我国台湾的大宇公司值得我钦佩，前者虽然出的作品不算多，跳票也跳得最厉害，但从《魔兽争霸 2》到《暗黑破坏神》到《星际争霸》，确实个个精品；后者的一系列作品如《轩辕剑》、《仙剑奇侠传》、《大富翁》系列、《阿猫阿狗》均在中国玩家的心目中占据重要位置。我想说的另外一层意思是要象艺术家一样热爱和醉心游戏。如果开发人员只热衷于短期商业炒作，连自己的作品都难以真正热爱，何来大气之作？曾看过一篇访问某游戏公司的报道，发现该公司的许多员工居然没有玩过自己公司的作品。我自己认识一位游戏开发小组的程序员，他告诉我他只喜欢网上拱猪。记得在学校组织文学社的时候，一位著名作家讲课时告诫我们"写的东西首先要感动自己才能去感动别人"。我搞不清楚上述的那个游戏公司、那位游戏开发人员，他们开发的游戏连自己从内心都不喜欢又何谈别人会将之奉为上品？真诚地希望我国游戏开发商静下心，认真把握社会生活、文化的脉搏，找准突破口，制作出真正具有艺术魅力、打动广大玩家心灵的游戏，使我们平常老百姓将来在闲暇欣赏完欧美的精美 Game 时，不再有长长的遗憾而多一份自豪。象金山词霸 2000"价格便宜，量又足"，我以后一直都要用它，我也要游说玩电脑的朋友都使用正版的它……哦，怎么跑题了，就此打住。我们翘首以盼！

向所有热心助人的玩友致敬！

难症会诊



编辑/AWEI

1.《过山车大亨》

【问】我设计的过山车实验时发生了碰撞事件，之后它说这个过山车“坏了！”，我已重建了碰撞的那一段，并作了修改，为何还不见好呢？我用的是正版。

【答】由于设计不合理，发生碰撞很可能不止是一个地方的问题，所以只修改那一段是不行的。好好读读说明书，记住设计过山车时发生碰撞是常事，实验是个好习惯，坚持下去。

（北京　张拓）

2.《魔法门Ⅵ》

【问】完成 Eithria& Forest 女王的任务（即假间谍与假计划）之后该如何做。攻略上说要回到自己的领土，可我回到 Hormondale 后没有展开情节。Why?拜尔得恩（即石头城的这一块 map）的冥想之地在那里？在 Eithria 收购了一批“狮鹫的羽毛”不知该到那里卖掉？

【答】完成埃拉西亚和图拉利昂森林的任务，在游戏时间过半年后再坐马车回哈黎代尔即可。拜尔得恩的冥想之地在一个叫 Tomb 的地方，进去后找到一处泉水，点击即完成任务。狮鹫的羽毛在图拉利昂森林卡里德的住处可以卖掉。

（湖北武汉　秦松涛）

3.《轩辕剑 3》

【问】修道院的音乐地板怎么开？

【答】两个宝箱的弹法是第一个 5334221234555，第二个 11556654433221。修道院的地板音调如下：

　　i 6

　7 5 4 2

　　3 1

（李震 <lizhenxue@ sina. com> ）

4.《幻想水浒传》

【问】怎样才能让鲁比加入（在半兽人村中的旅馆中）？主角等级已升至 38。望不吝赐教，万分感谢！

【答】要让鲁比加入，你的等级已达到要求了（恭喜）。另外还有两个前提条件，一是在解放了温舒·亚库达以后，二是吉尔希斯（55 级）必须在小队中。

（上海　徐亦枫）

5.《破碎虚空》

【问】怎样才能让传鹰练成“溜之大吉”？

【答】白莲钰加入后，一起来到杭州。在城西北角可以见到一个寻找女儿的人，帮他在聚宝堂附近找到女儿，获得一幅地图（打开隐藏关卡的道具）。在打败毕夜惊之流后，约定与蒙赤行一战，随后回悦来客栈。走到客栈最东面，检查一下关闭的门就可进入隐藏关。里面的机器人会问你一个问题（千万别答错呀），然后在里面就可学会“溜之大吉”。

（浙江金华　徐向荣）

6.《新绝代双骄》

【问】请问九秀山庄炼丹房中的石门怎么打开？

【答】升级，将开锁升至三重。开锁极为有用，建议将其升至顶级。

（北京　王珂）

【问】从地灵宫出来后，无论如何也找不到地灵洞的开关，请问开关在哪？

【答】从地灵宫出来后，沿着原路回到地灵洞四岔道，走右上方那条路。当你看见千年树根时，再走左上方，来到一处神秘之所。这里有个壁柜，触动左方架子上的大水缸后，你就可以回地灵宫的大厅了，那儿正有人等着你呢！是福是祸？一路走好^_^

（上海　徐亦枫）

7.《异尘余生 2（中文版）》

【问】地下掩体城（vault city）中，哪里可以找到“超级工具组”（就是蜥蜴城里的僵尸让我找的东西）。还有掩体中的几扇锁住的门如何打开？请诸位大哥伸手拉小弟一把。

【答】想想地下掩体城有哪个人是靠维修混饭吃的？自然是伊克的女儿，问她就行了。未打开的门并没有锁住，只不过卡住了，力量不够是打不开的（至少 8 点）。建议你吃药或穿能量装甲增加力量再开门，进去后要留意被墙壁遮住的地面。保重

（天津　DUKE）

8.《虚拟人生》

【问】每当“虚拟城大赛”时就死机，请问这是什么原因（我用的是正版）？

【答】原因可能有几点，试试：①用杀毒软件检查电脑是否感染病毒②如选择的是标准安装，建议改为完全安装③有可能是光驱驱动程序的问题，找新驱动试一下。

（湖北武汉　朱古力）

9.《星际争霸：母巢之战》

【问】（正版）装完玩时提示我没放光盘（光盘已放入），装完盘里的补丁也没用，是何原因？

【答】你使用的系统是 WIN98 时，需用 WIN95 中路径为 C:\ Windows\ System\ Iosubsys 下的 Cdfs. vxd 文件覆盖 WIN98 中同名文件，再重新启动计算机即可。

（北京　秘楠）

如果你安装了虚拟光驱（如 VD2000），请将其删除，或将虚拟光驱盘符与真实光驱盘符交换，重新启动再试一下，是否可以正常运行了？

（浙江金华　徐向荣）

10.《大航海时代Ⅳ》

【问】铁甲船和巨型桨帆并用船如何得到？怎样把捕获的敌舰编入自己的舰队？如何将装备好的撞角去掉改为船首帆？如何去掉斜帆？如何得到米哈易尔·法鲁克·勒茨（汉斯的哥哥）？其他势力的部下能否收得？

【答】在《大航海时代Ⅳ》里，有一些舰船是“只可远观而不可亵玩焉”的，也就是只能眼看着电脑对手拥有，而自己却造不了。很不幸您问及的这两种舰船都属于这种类型……不过还是有个好消息要告诉大家，小弟我已经找到了一个超级补丁，使用该补丁后，在游戏里可以多造很多舰船（包括铁甲船和巨型桨帆并用船）。把捕获的敌舰编入自己的舰队和将装备好的撞角去掉改为船首帆是不可能的。斜帆不能去掉，在造船厂里可以把斜帆改装成其他类型的帆（如方型帆）。米哈易尔·法鲁克·勒茨在选择伯格斯通时可在东南亚的雅加达港收得（属下要有克莉斯·汀娜）。除了游戏中特定的情节外，一般情况下是不可以将其他势力的部下招来的。还有一种情况，就是当您用一个主角进行游戏时，手底下会有几个初始部下，当您用另一个主角进行游戏时，是有机会在大港口里把这些部下招募到的。

（北京　zip 工作室·牧童）

11.《口袋妖怪（绿）》（GB）

【问】在枯叶村进入 BOSS 屋后打败了几个怪物教练却进不了门打 BOSS，该怎么办？得到 05 号秘传机器后却不能在妖怪身上装备，请问如何处理？买不起宝兰村的自行车，在枯叶村也未得到兑换券（ひきかえけん），这样就得不到自行车了，而且我也没得到钓竿，捉不到水中的妖怪，请各位大侠救小女子一把！

【答】打败几个怪物教练后，要在房间内的那些像桶一样的东西中找机关，一共有三个，找到的话会在一串日文后有数字出现。05 号秘传机器我是让胖丁装备的，皮卡丘也可以。关于兑换券和钓竿有可能是你的道具满了，去 poke 店放掉一些吧。

（seeker　<netbee@ citiz. net> ）

兑换券就在枯叶村左上角的会议室，与最上面的人对话就可得到。钓竿在旁边的小屋内，不过这支钓竿很不好用，游戏后期的另一支“神奇钓竿”才 Cool 呢！

（广西柳州　YOUNG PETER）

12.《口袋妖怪（黄）》（GB）

【问】怎样捕获“飞天螳螂”？不论我先点击石头还是食物，它都逃跑；先点狩猎球又捕不到它，并且也马上逃跑。请 GB 高手指点迷津。

【答】在狩猎区是很难抓到“飞天螳螂”的，我也试过不下 50 次（没吐血吧？）。先用食物引诱 2 次，再用狩猎球可以逮住。不过你可以先发展剧情，以后在 BOSS 所在区域会见到许多“飞天螳螂”，何苦在狩猎区白白耗时呢？

（江苏苏州　陈钢）

13.《DDR99》

【问】最近买了一张跳舞毯，是 3STARS CRAZY DANCE for PCII，model No. BJ8001B，附一张《DDR99》的光盘。根据说明文件安装 DirectPad Pro Force Feedback Controller 的驱动后，在属性\Configuration 中把类型选为 PSX left analog，在 Button 和 Advance 中都选 Default mapping，确定退出控制面板后注册。但注册后类型又变成 PSX digital。我试过不按确定退出，直接注册，类型倒是没变，但跳舞毯的上下左右对应 Configuration 校正键的 3、2、1、4 或 13、14、15、16，我问过店方，说是要对应 1、2、3、4 才有用。现在这个跳舞毯踩上去灯都亮，就是 DDR99 不能跳，只能先当地毯用！虾兄们救我！

【答】你脚法不好，舞毯不兼容（开个玩笑）。你在 DirectPad pro 属性中，选 Buttons 一项，然后点一下 Remap Butns，会进入自定义键中，然后按“左，下，上，右”（对应的就是 1，2，3，4 啦*_*）踩，按“ESC”退出，确定即可！换上你脚法不好短裤跳吧！有兴趣来信交流。

（薛铭 <gigilove@ yeah. net> ）

你应该安装 DirectPad Pro Controller 驱动，而不是 DirectPad Pro Force Feedback Controller。然后在属性中选 PSX left analog，不要在 Button 和 Advance 中选 Default

mapping。如果没有 DirectPad Pro Controller，那就去 down 一个吧。

（江苏苏州 陈俐）

[illegible]诊室

1.《麻烦大了》

○怎么也找不到该为教授找的六块多米诺骨牌中的第五和第六块。我该怎么办？

（焦急的小不点）

2.《银色幻想》

○在拿到第三个魔球之前，在雨城有一个紧闭的门。门前有一个钟，本人按攻略上说的先敲三下，过一会再敲二下，再等一会敲一下，可是过后提示我插入第三张盘片。我将盘片插入后，又提示我插入第二张盘片；插入第二张后，提示我再插入第三张；当插入第三张，又提示插第二……不知为何，望指点！

（沙虫）

○在 Othias 那里得到第一个火之球后，该去雪公主的雪国，但地图上始终没有出现去雪国的路，请问怎么办？进入图书馆后中间木门的钥匙在哪里可以找到？

（上海 沈铮君）

○我存档时老是失败（我知道要有年鉴记录者才能存档），先按“保存”，再按“档案栏”，输入文件名后回车就自动退出，请问怎样正确存档（我用的正版）？

（广东东莞 袁均乐）

3.《轩辕剑 3》

○风伯与雨师是否只能救一个？如何炼妖得到“斗战胜佛”？为何炼妖“暗黑修罗斩”总是等级不够（本人练到 55、56 级）？

（江苏苏州 仇峰）

○在长安废墟怎样才能找到硫磺？

（lhzcy@21cn.com）

4.《虚拟人生》

○为什么总是当不上超人？我知道要先当董事长，但各项指数都已 9999，仍不能转职，求教。

（北京 王坤）

5.《破碎虚空》

○攻略上说在曲河村玉胜杂货铺有卖《毁灭琴谱》和《解勍术》，可我到那里却空无一物，请问这是何故？

（河北石家庄 张泽新）

6.《地下城守护者 2》

○附身后如何使用魔法？

（北京 Aodlf）

7.《凯兰迪亚传奇Ⅲ玛尔寇的复仇》

○在鱼宫拿到旧报纸和鱼币却不能召唤老鱼王，不知如何才能怎样才能召唤？

（slittle@ihw.com.cn）

8.《C& C2》

○小弟想请教各位大虾怎样通过 modem 连线对战？本人的居住地为上海。

（ctyb1984@online.sh.cn）

9.《印地安那琼斯·恶魔机器》

○我玩到第三关死活也过不去（不是附加关，是要找四支蜡烛那一关）。有一支蜡烛总也拿不到！就是在有一座桥还有一个大水轮子的地方。请问我怎么才能爬上去拿那支蜡烛？

（old61@263.net）

10.《FIFA2000》

○不用 3D 加速，比赛能正常进行，用 3D 加速，比赛就不能进行，我的 3D 卡是创新 TNT。后来我又找了一块华硕 V3000，不管用不用 3D 加速，都能正常进行比赛，请问是什么原因？

（恐龙 <meng_xu@163.net>）

11.《最终幻想Ⅵ》

○在 Shina 大楼 67 层打完 Boss 后被关了起来。半夜出来后，怎么也离不开这层楼。据说要到打 Boss 的房间找唯一活着的 Shina 的人，可我找了两个星期也没找到，救救我吧。

（江苏南京 蒋振明）

12.《魔法门Ⅵ》

○术士转法师这个任务让我无心再玩下去了。我已经找到 7 个人偶部件（2 个头部），但交任务时却说我没找全。按照攻略提示在人偶头部点 6 下，用左键点就拿起来了，右键点看到一段文字。可让我怎么办？希望哪位大虾帮我找回对魔法门的兴趣，谢了。

（immunity）

13.《KOF99》

○无法选择八神出战，请各位武林高手指点。

（山西太原 超人）

14.《阿兰多拉 2》(PS)

○制造最强防具的三种物品怎样获得？我只知道最后一种是打飞镖得到（30000 点那种），另外两种怎样得到？游戏中一些特定物品的换取怎样进行下去？下面是我的进行过程：魔钥匙－幻影的牛－一把锤子－赤色石像－海贼的旗帜－牛娘的图画，再往下怎样进行，望不吝赐教。游戏中既然有最强的防具，那么有没有最强的武器？

（young_yj@yeah.net）

电脑硬件专题综述

——显示设备篇（一）

■文/飞翔鸟·于锴

引言

如果你问一个不懂电脑的人，一套电脑是由什么构成的，他会怎样回答呢？我曾经问过我的一个小表妹，她的回答是：一个铁盒子，一个大脑袋，还有喇叭、键盘和一个小小的可以按的玩意，这些还都是在我一步步提醒下的结果。她的意思是，有一个机箱、一台显示器、还有音箱、键盘和鼠标。是啊，在外人看来，一台计算机就是由显示器和机箱等直观部件构成。如果说多媒体技术的发展是电脑走入家庭的催化剂，那么占了图、文、声等多媒体组成部分一大半的图像技术则是构成一台电脑 60% 魅力的重要因素。可以这样说，电脑的魅力，大半来自于充当着人机交互使命的显示器。有人说，显示器是电脑的灵魂之窗，一台漂亮美观的显示器能给整台电脑增色不少。再快的 CPU、再大的内存、再好的 3D 图形加速卡，如果没有显示器，它们的表现即使再优秀，又怎么能反映出来呢？

如果硬要打个比方，显示器可以这样来形容——她是五彩缤纷的源泉，沉默时黑白分明、喜悦时极速飞奔、含蓄时素淡雅致、深情时艳丽多姿；她是电脑心灵的窗户，折射着你的兴趣爱好；她陪伴着你走向成功，或学习工作，或闲中娱乐、网上探索……她就好象一位红颜知己，默默守侯在你分秒的电脑生活中，难道这些还不够吗？就让我们好好来了解她吧！

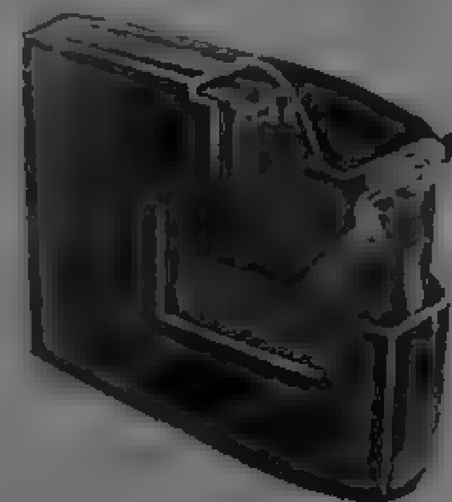
Ⅰ、历史篇

显示器随着个人电脑诞生而诞生，随着个人电脑的发展而发展，到现在已经走过了近 20 个岁月。回首看看至今显示器走过的道路，我们可以清晰地看到科技进步给显示器发展带来的巨大改变，让我们从以下几个方面来作一次显示器的发展回顾。

一.CRT 显示器平面技术的发展回顾

最初的显示器，显像管断面就是球面的一部分。最早的绿显、单显和初期的 14 英寸彩色显示器，基本都是球面的 采用球面显像管的显示器，在水平和垂直两个方向都是弯曲的，显示的图像也随着屏幕形态弯曲。以现在的眼光看球面显示器，会发现这种初期显示器有太多弊端，有些方面甚至让人难以忍受：球面弯曲造成图像严重失真；也使实际的显示面积缩小；弯曲的屏幕还容易造成反光……在 1994 年以前，各式各样已经让人记不清的显示器，基本上都是球面。图形图像失真对于当初比较简单的 DOS 及 Windows 3.2 操作系统的应用软件来说，影响还不算太大，忍一忍也就习惯了。但反光问题却让人头痛：为了尽量减少外部环境（特别是阳光）的影响，在相当长一段时间里，机房一般是封闭的。除了防尘和防静电需求之外，在这种封闭式机房的窗户上使用深色窗帘，就是为了阻挡太阳光的照射——这对于球面显示器是致命的干扰，但即使是室内的任何光源，比如日光灯，仍然会形成新的干扰，麻烦还是存在。

为了减小球面屏幕，特别是屏幕的 4 个边角失真和显示器反光等现象，显像管厂商进行了大力改进。1994 年，平面直角显示器诞生了。“平面直角”这个以往只出现在电视机产品上的宣传用语，也成为这种新一代显像管及其显示器的类别代名词。说“平面直角显像管”，其实也不是真正意义上的平面，只不过其显像管的曲率相对过去的球面显像管比较小而已，其屏幕表面接近平面，曲率半径大于 2 千毫米，4 个角都是直角。一时间，所有显示器厂商都争先恐后停止生产原来的球面显示器，转而推出使用平面直角显像管的产品，平面直角显像管迅速取代球面显像管。现在人们所使用的大部分显示器，包括最近几年生产的 14 英寸显示器和大多数的 15、17 英寸及以上的显示器，都属于这种“平面直角显示器”。显示器使用平面直角显像管的结果，反光现象及屏幕四角失真现象都减小了不少，配合屏幕涂层新材料等技术的采用，显示器的显示质量有了较大提高。



（图－01：柱面显象管）

解决一部分问题还不够，索尼和三菱等显示设备大厂又开

发出了柱面显像管，索尼的叫特丽珑，三菱的叫钻石珑。柱面显像管（图-01），顾名思义，其屏幕在垂直方向已经实现了完全的笔直，但在水平方向仍然有一点弧度，加上采用了栅状设计等多种革新，显示质量明显更上一层楼，画面更细腻、鲜艳，失真也不减弱了很多了。各大显示器厂商也纷纷推出使用这种显像管的显示器，作为自己产品系列中的高端型号

但上述这些显像管，依旧没有达到完全的平面，因此所显示的画面或多或少都有一点变形和扭曲，依然不令人满意。直到最近，一些崭新显示器——纯平面显示器的出现——才使CRT显示器终于走上了真正平面的道路。纯平面显示器，屏幕在水平和垂直双方向都是笔直的，就象一面镜子那样平，失真和反光都被减小到了最低限度（图-02）

（图-02：优派 PT795）

从1998年底到现在，仅仅几个月的时间，纯平面显示器"忽如一夜春风来"，各厂商比赛似的推出新产品。先是日本松下推出Panasonic PF70 17英寸纯平显示器；紧接着LG就推出了17英寸"未来窗 Flatron"78FT和795FT+纯平显示器；随后三星电子也不失时机推出两款采用三星新研发出来的IFT丹娜(DYNAFLAT)显像管的17和19英寸纯平面显示器700IFT和900IFT。然后更多显示器行业大厂，包括索尼、三菱、美格、明基、城洲、NEC、优派、中强、日立、EIZO-Nanao等，纷纷推出自己的纯平面显示器，使CRT显示器的平面技术，发展到一个新的高度（图-03）。

（图-03：三菱 DIAMOND Pro 710）

二、CRT显示器操控方式的发展回顾

CRT显示器的操控方式，走过了一条由模拟调节到数字调节再到屏幕OSD调节的发展道路。早期显示器采用模拟调节方式，这与当时的DOS操作系统息息相关。DOS不支持即插即用，显示器相关设置无法保存，数控调节当然无法实现。随着Windows95等新一代操作系统的成熟，视频电子标准协会（VESA）的显示数据通道协议（DDC）允许显示器和主机之间通过数据通道进行信息交换。由于DDC正是实现Windows95即插即用的基础，使操作系统能从显示器和显示卡获取信息，自动匹配最佳设置或调用已设置好的显示模式，而不用每次都手动进行调整，新的数控调节终于成为可能。

老式模拟调节方式，都是通过一排旋钮来进行调节，缺点在于所能达到的功能有限，只能实现几种最常见的选项控制；而且这种调节方式缺乏直观的控制度量，调节到何种程度只有靠操作者的目测和感觉，不够准确；同时，模拟调节不具备程序模式存储功能，在进行显示模式切换时，往往造成屏幕画面显示不正常，或上下左右被拉长、压扁，或偏离中心，不得不手动利用旋钮重新调整，十分麻烦。另外模拟器件较多，故障率也比较大。随着显示器和软件技术的提高，模拟调节方式很快就被淘汰了

数字调节方式的兴起，正是由于它具备的优点。数控显示器内部带有专用微处理器，能够记忆显示模式，只要事先一次性将调节好的工作模式储存起来，以后就不用再管了，切换各种显示模式无需重新调整了（图-04）。

（图-04：LG 795FT+触摸式控制面板）

数控显示器的量化调节让操作更精确，而其使用的多是微触式按钮，使用寿命长、故障率低。这些使数控调节方式迅速推广到所有新显示器上，从常见的按键式到由美格独创的"单键飞梭"，操控形式越来越新颖。OSD的诞生使显示器调节变得更简单。OSD(屏幕显示菜单控制)严格说来应该是数控调节方式的一种。它能以量化方式将调节情况直观显示在屏幕上，很容易上手，即使从来没有经验的人，都能很快学会出使用方法。OSD的出现，使显示器调节手段上了一个新的台阶(图-05)

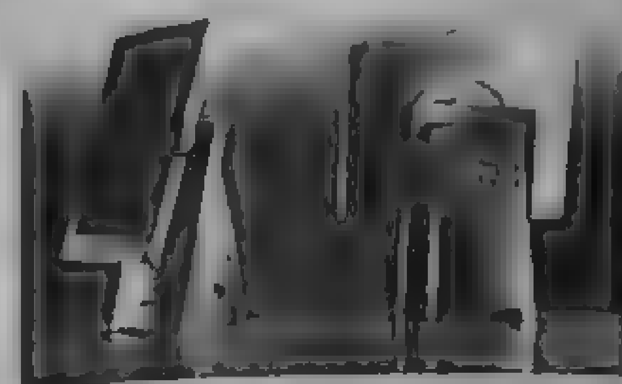
（图-05：OSD控制）

三、液晶显示器的发展回顾

CRT显示器历经发展，已经越来越成熟了，显示质量也越来越好，但CRT固有的物理结构限制了它向更广的显示领域发展。此外，CRT显示器的电磁辐射也是它的弱点之一。人们开始寻找新的显示媒体，液晶显示器应运而生(图-06)。

（图-06：LCD显示器）

1971年，成型的液晶显示媒体出现，这就是最初的TN-LCD(扭曲向列)。尽管当时仍然是单色的，十分简单的显示工具，但仍在某些领域得到推广。到了80年代初，TN-LCD开始应用到计算机产品上。1984年，欧美提出STN-LCD(超扭曲向列)，同时TFT-LCD(薄膜式晶体管)



（图-07：B-ADI液晶显示器）

技术也被提出，但仍不成熟。80年代末，日本掌握了STN-LCD的大规模生产技术，LCD工业开始飞跃。1993年又是日本，在掌握了TFT-LCD大规模生产技术后，液晶显示器开始向两方面发展——一方面是廉价、低成本的STN-LCD，随后DSTN-LCD(双层超扭曲向列)诞生；另一方面向高端薄膜式晶体管TFT-LCD发展。1997年，日本建成了一大批以550×670mm为代表的大基板尺寸第3代TFT-LCD生产线。在此期间，韩国和台湾开始介入液晶显示器生产领域，我国内地企业也引进生产线，生产TN-LCD。到现在，我国仍然是世界上最大的TN-LCD生产国，但在技术上已经落在了后面。而东亚地区，逐渐发展成为世界液晶显示器主要产地，日本、韩国和我国台湾走在最前列，这里也祝愿我国的液晶显示器产业能迅速赶上！（图-07）

四、显示器安规认证的发展回顾

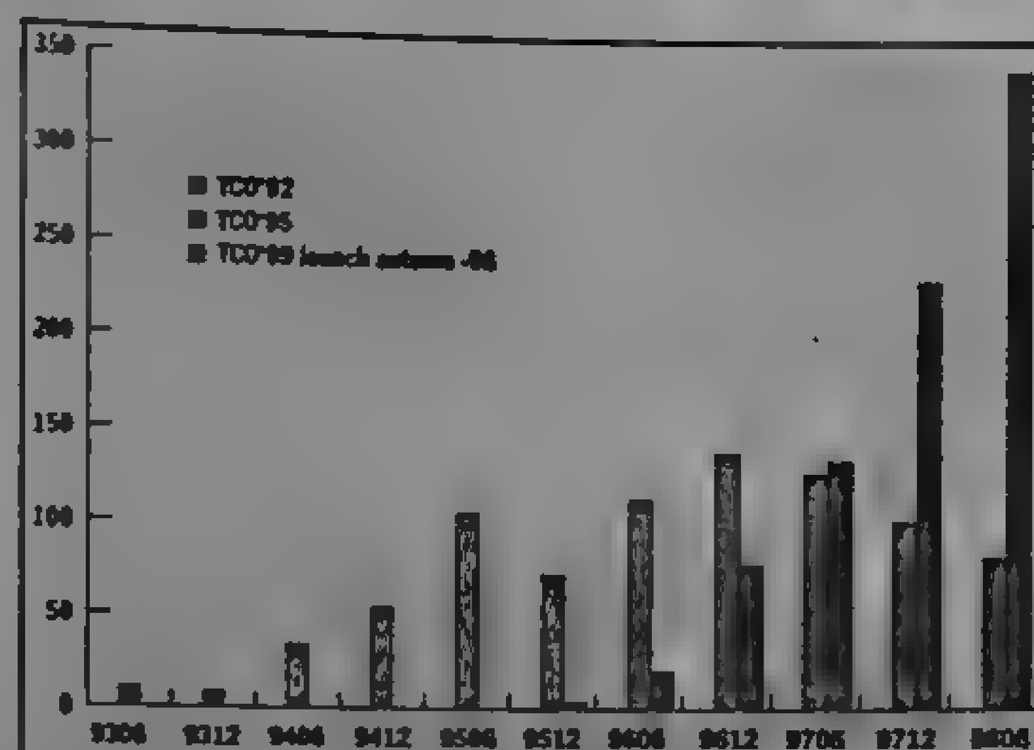
随着人们对视力和健康投入更多的关注，显示器的辐射、节电、环保等各方面的要求也越来越苛刻，这客观上也带动了各种认证标准的发展。各种电脑和显示器的认证标准诞生、升级，越来越严格，也越来越挑剔。

最初的低辐射标准有著名的MPR Ⅰ和MPR Ⅱ。MPR Ⅰ诞生于1987年，是由部分电脑商、专业人员、瑞典工会及医生组成的瑞典技术认可局（Swedish Board for Technical Accreditation)就电场和磁场辐射对人体健康影响提出的一个标准。现在看来，这个标准还比较宽松。1990年，MPR Ⅰ进一步扩展变成了MPR Ⅱ，更进一步详细列出了21项显示器标准，包括闪烁度、跳动、线性、光亮度、反光度及字体大小等，对ELF(超低频)和VLF(甚低频)辐射提出了最大限制，开始成为了一种比较严格的电磁辐射标准。

但MPR Ⅰ和MPR Ⅱ历经发展，到现在已经过时。瑞典专业雇员联盟(TCO)1992年在MPR Ⅱ基础上又对节能、辐射提出了更高的环保要求，标准更严格，这就是现在我们所说的TCO'92标准（图-08）。TCO组织提出的系列标准，不断扩充和改进，逐渐演变成现在通用的世界性显示器标准，引起显示器生产厂商的广泛重视(图-09)。由通过TCO认证的显示器数量上的变化，可以很明显地看到TCO标准本身的发展及受重视的程度。



（图-08：TCO'92规范的标志）



（图-09：TCO认证测试）

事实上TCO系列标准不仅针对显示器，还包括对键盘、主机、便携机等的要求。TCO'92针对显示器电磁辐射、自动电源关闭、耗电量、防火及用电安全、TCO验证证明5个方面的标准进行测试；TCO'95则加入了对环境保护和人体工程学的要求，覆盖了对显示器、键盘和主机单元的要求；TCO'99是最新刚刚发布，提出了更严格、更全面的环境保护、用户舒适度等标准，对键盘和便携机的设计也提出了具体意见。到现在，没有什么安规认证能象TCO系列标准般深入人心并被生产厂商所接受和重视。相信今后满足TCO标准的显示器会越来越多，对人体健康的妨害也会越来越小，大部分显示器都将能满足辐射、节电、环保等各方面的世界标准，显示器必将成为无污染工具的最佳范例。

Ⅱ、技术篇

一、显示设备的分类

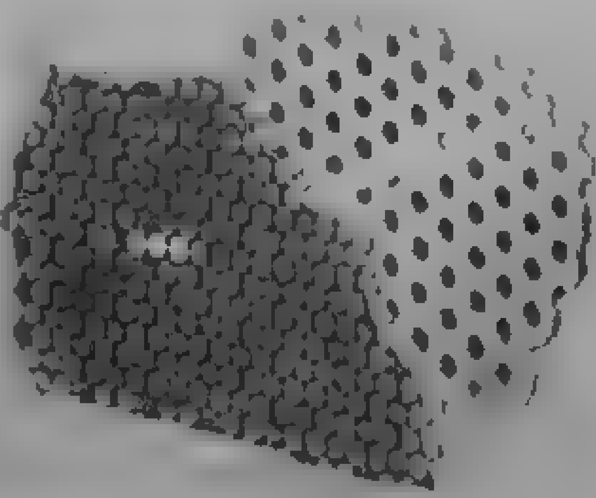
显示器在一台电脑中的重要性不言而喻，而大脑袋的显示器只是显示设备的一种而已，真正可以在电脑中起到显示作用的其他显示设备种类多着呢。最常见的显示设备是阴极射线（CRT）显示器，也就是我们平常口头常说的"显示器"。除此之外，还有种类繁多的平面显示器，其中包括受光型的液晶显示器(LCD)、电致变色显示器(ECD)、电泳显示器(EPID)、铁电陶瓷显示器(PLZT)和发光型的等离子体显示器(PDP)、场致显示器(FED)、电激发光显示器(ELD)、发光二极管显示器(LED)、高分子或聚合体发光显示器(LEP)和真空荧光显示器(VFD)等。另外投影机作为一种显示外设，也理应属于显示设备的范围之内。在后文中，笔者将主要介绍普通CRT显示器并对几种目前发展比较成熟的显示设备种类进行适当介绍。

1. CRT显示器主要技术



(图-10:CRT显示器的电子枪)

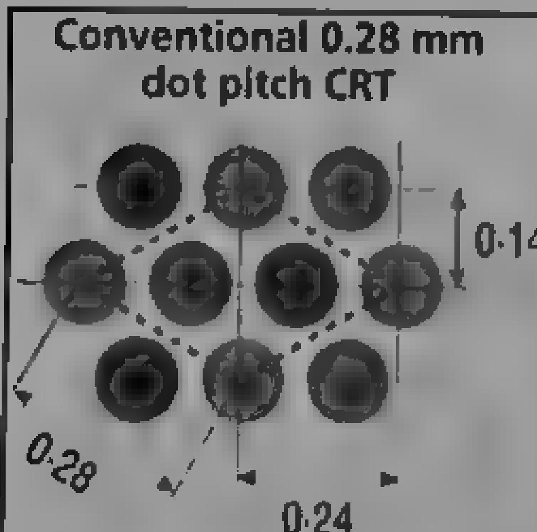
CRT显示器即阴极射线管显示器，其发光原理是当显像管内部的电子枪（图-10）阴极发出电子束，经强度控制、聚焦和加速后变成细小的电子流，再经过偏转线圈的作用向正确目标偏离，穿越荫罩（图-11）的小孔或栅栏，轰击到荧光屏上的荧光粉，荧光粉被激活，就可以发出光来。R、G、B的3色荧光点被按不同比例强度的电子流点亮，就会产生各种色彩。CRT显示器按屏幕表面曲度，可以分为球面、平面直角、柱面、纯平面这4种。目前球面管显示器已不合时宜而被淘汰，平面直角显示器是现在最普遍的，而采用索尼特丽珑显像管和三菱钻石珑显像管的柱面显示器，由于画面更清晰、失真更小，成为了高档机型的搭档，纯平显示器则提供更高的性能，势必成为未来市场的主流产品。


(图-11:CRT显示器的荫罩)

说起显示器的各种技术参数，还真有不少，就让我们一样样来看看。

[屏幕尺寸]：指屏幕外框对角线距离。一般有14、15、17、19、20、21英寸等多个档次。

[点距]：指CRT(阴极射线管)上两个颜色相同的磷光点之间的距离，单位毫米。(图-12)



(图-12:显示器的点距计算)


(图-13:单一像素的RGB)

[像素]：每个像素包含一个红色、绿色、兰色的磷光体(图-13)。

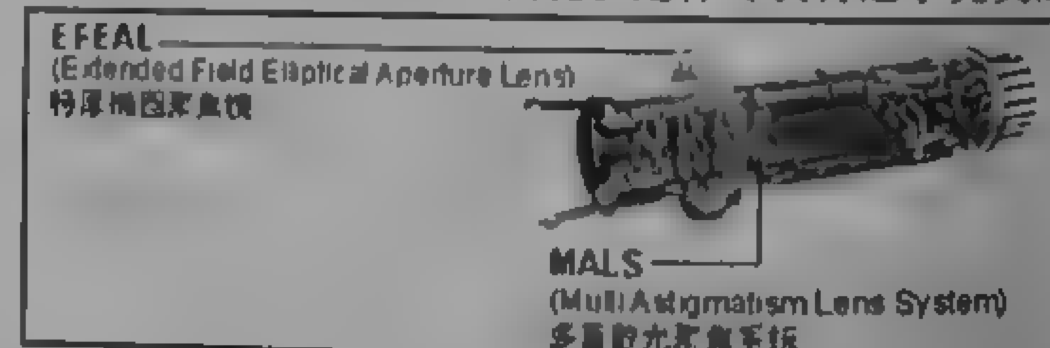
[行频]：又叫水平刷新频率，是电子枪每秒在屏幕上扫描过的水平线数，以KHz为单位。

[场频]：又叫垂直刷新频率，是每秒屏幕重复绘制显示画面的次数，即重绘率，以Hz为单位。

[分辨率]：定义显示器画面解析度的标准，由每帧画面的图素数决定。以"水平显示的图素个数×水平扫描线数"表示。(如1024×768像素指每帧图象由水平1024个图素×垂直768条扫描线组成)

[带宽]：这是电脑显示器显示能力的一个综合指标。指每秒钟扫描的图素个数；即单位时间内每条扫描线上显示的频点数总和，以MHz为单位。带宽越大，表明显示器显示控制能力越强，显示效果越佳。

[动态聚焦]：电子枪扫描屏幕时，对电子束在屏幕中心和四角聚焦上的差异进行自动补偿的功能。普通电子枪聚焦时会有散光现象，即在边角时，像素点垂直方向和水平方向焦距长度不同，散光现象在图像四角最为明显。为减少这种情况的发生，需要电子枪做动态补偿，使屏幕上任何扫描点均能清晰一致。动态聚焦技术是采用一个可精确控制电压的调节器，周期性产生特殊波形的高电压，使电子束由心点时电压最低，向边角扫描时电压随焦距增大而逐渐增高，动态补偿聚焦变化。这样可获得近乎完美的清晰聚焦画面(图-14)



(图-14:多重散光聚焦系统)

[TCO'95]：当前最流行的综合性环保及人体工程学设计规范认证。包含如下标准和功能：(图-15)。

——基于TCO'92、ISO、环境保护和MPRⅡ、人体工程学(ISO9241)和安全性(IE950)

——低电磁辐射、低磁场辐射(EMC、EMI)

——电源监控(NUTEK)

——可再循环材料的广泛使用

——材料返还(工厂)

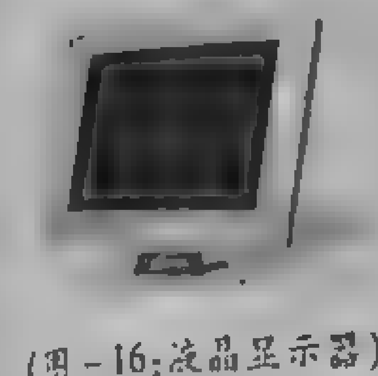
——外壳内有溴化和氯化的火焰迟缓剂。

上述就是CRT的常见技术参数，其实很多朋友对这些技术参数的意义已经很了解，至于如何把这些理论真正应用到购买、选择合适的显示器等实用方面，后文"选购篇"里将详细提及。



(图-15:TCO'95质量认证)

2. 液晶显示器主要技术


(图-16:液晶显示器)

液晶显示器的原理是利用液晶物理特性：通电时导通，排列变得有序，使光线容易通过；不通电时排列混乱，阻止光线通过。利用此原理制成液晶显示器(图-16)。

就使用范围分，液晶显示器可分为笔记本电脑(Notebook)用液晶显示器及桌面电毯(Desktop)液晶显示器。前者的LCD液晶屏幕是目前最常见到的大众化液晶显示器产品，它与笔记本电脑连为一体，以轻便小巧给笔记本电脑用户带来方便；Desktop LCD则是传统CRT显示器的替代产品，目前国内还比较少见。虽然以上两者都是LCD，但比较起来差别也不小(图-17)。


(图-17:桌面用Hor 531TFT液晶显示器)

亮度可以说是两者最大的差别。用户可以很容易觉察这种差异。Desktop LCD的可接受亮度标准是最小150cd/m2(cd/m2是衡量亮度的一种单位)。当前国内见诸广告的几款Desktop LCD，如Acer FP555、PHILPS 151AX和Samsung 520TFT等，亮度均在200cd/m2左右，已经与CRT显示器不相上下。而Notebook LCD的亮度通常在100cd/m2左右，相比CRT显示器暗了许多，这就是为什么在环境光比较强烈时，我们看笔记本电脑的屏幕会觉得吃力的原因(图-18)。

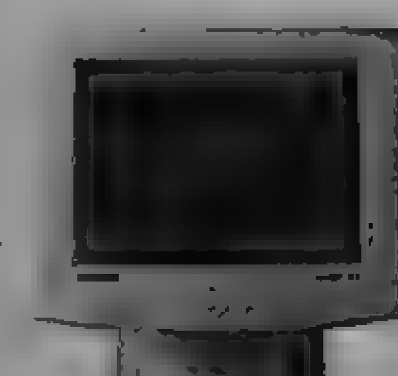
(图-18:APPLE Cinema LCD液晶显示器)

其次，两种LCD的可视角度(Viewing Angle)亦有区别。LCD可视角度是指显示器对比度大于等于10的可视角度。同样可视角度，对比度越大则视觉效果越好。Desktop LCD要求比Notebook LCD有更大的可视角度，如Acer F51，在对比度大于10的情况下，左右可视角160度；Acer FP555在同样对比度条件下可视角达到120度，使用者站在显示器侧面一样可以看到画面。(图-19)

此外，很多Notebook LCD在分辨率变化时不能自动调整图像面积至满屏，所以在某一分辨率下运行笔记本电脑，我们会看到只有屏幕中央一块有图像。Desktop LCD则不存在这一问题(图-20)。


(图-19:可视角度的范围对于LCD很重要)

按照物理结构，LCD可分为无源矩阵显示器中的双扫描无源阵列显示器(DSTN-LCD)和有源矩阵显示器中的薄膜晶体管有源阵列显示器(TFT-LCD)。


(图-20:Hor 530TFT液晶显示器)

DSTN(Dual Scan Tortuosity Nomograph)双扫描扭曲阵列是液晶的一种，由这种液晶体所构成的液晶显示器对比度和亮度较差、可视角度小、色彩欠丰富，但是它结构简单、价格低廉，因此仍然在市场上有一定占有率。

TFT(Thin film transistor)薄膜晶体管，是指液晶显示器上每一液晶象素点都有集成在后面的薄膜晶体管来驱动。相比DSTN-LCD，TFT-LCD具有屏幕反应速度快、对比度和亮度高、可视角度大、色彩丰富等特点，克服了前者固有的许多弱点，是当前Desktop LCD和Notebook LCD的主流显示设备(图-21、22)。


(图-21：苹果电脑的CRT显示器)


(图-21：苹果电脑的LCD显示器)

液晶显示器的参数主要有4个方面：

[可视角度](图-23)：一般而言，LCD可视角度都是左右对称，但上下方向就不一定了。而且常常是上下角度小于左右角度。可视角当然是愈大愈好，然而大家必须了解，我们说可视角是左右80度时，表示站在始于屏幕法线80度的位置时仍可清晰看见屏幕图像。但每个人视力不同，因此也可以按对比度为准进行衡量。在最大可视角时所得到的对比愈大愈好。一般而言，业界有CR≥10及CR≥5两种标准(CR：Contrast Ratio，对比度)。

(图-23:液晶显示器的可视角度)

目前见于杂志广告的几款15英寸晶显示器产品的可视角度如下：

——Acer F51：上下左右各80度的高视角，CR≥10

——Acer Fp555；左右各60度，CR≥10

——PHILIPS 151AX：左右各75度、上下各55度(CR≥5)

——MITSUBISHI LXA520W：左右各70度、上70度、

下 50 度(对比度不详)

——NEC LCD1510：上下左右各 160 度(对比度不详)

[亮度、对比度]：TFT 液晶显示器的可接受亮度为 150cd/m2 以上，目前国内能见到的 TFT 液晶显示器亮度都在 200cd/m2 左右，亮度低一点则感觉暗，亮些当然更好 然而对绝大多数用户而言这没有什么太大的关系。以下为一些 15 英寸品牌的亮度及对比度参考值：

——Acer F51：200cd/m2，300：1

——Acer F555：200cd/m2，200：1

——PHILIPS 151AX：210cd/m2，250：1

——NEC 1510v：200cd/m2，200：1

——MITSUBISHI 520w：200cd/m2，150：1(min)

[响应时间]：响应时间愈短愈好。它反应液晶显示器各象素点对输入信号反应的速度，即 pixel 由暗转亮或由亮转暗的速度 响应时间越小则使用者在看运动画面时越不会有尾影拖拽的感觉 一般将反应速率分为两个部份：Rising 和 Falling；表示时以两者之和为准 以下为一些品牌产品响应时间参考数值：

——Acer F51：25ms

——Acer Fp555：50ms

——Viewsonic 150：30ms

[显示色素]：几乎所有 15 英寸 LCD 都只能显示高彩(64K)，因此许多厂商使用了所谓的 FRC(Frame Rate Control)技术以仿真方式来表现真彩画面。当然，画面必须依赖显示卡的显存，并非显卡可支持 16M 色就能使 LCD 显示出来

微星 BX MASTER 与 i820 主板

■文/陈寅初

名称：	微星 MS－6301/BX MASTER
性质：	i820/BX 芯片组主板
厂商：	微星科技 010－88096817
特色：	AGP4×、高带宽总线/支持 UDMA66 接口
不足：	NA/NA
售价：	截稿时尚未上市/人民币 1250 元

英特尔 BX 芯片组推出后，先后尝试向主流市场提供了面向低端的芯片组，比如 ZX 及 810 系列。但是，尽管英特尔使用各种手段来促使主板厂商支持其低端解决方案，然而市场对于这些平台组合表现出前所未有的抗拒。ZX 在 PⅢ支持的问题上显示出英特尔有意对 Socket 370 与 Slot 1 进行分离。而 810 整合的 i752 虽然表现不错，但缺乏 AGP 升级潜力，导致几乎要无疾而终。在 BX 芯片组方面，也曾传出减产甚至停产的消息，再加上台湾 9.21 地震，导致一段时间 BX 主板价格飞扬。

在此期间，VIA 则凭借 Apollo Pro 133 芯片组强行突入主流市场，虽然因种种原因使威盛在量产方面出现一些问题，使其主打产品 Apollo Pro 133A 在交付方面略有延迟，但在去年末，我们还是看到部分厂家的相应主板在内地上市。

尽管 BX 芯片组在 100MHz 的效能上比 Apollo Pro 133A 更好，但相比之下，BX 缺乏对 UltraDMA66、AGP4×和 PC133 的支持。市场(包括英特尔)对 BX 的接班人——i820 则抱有较大期待，希望它能更适应新一代显卡、CPU 及硬盘的需求。

作为台湾重要的主板厂商，微星科技最近推出了两块采用 820 芯片组的主板，分别是 MS－6301 和 MS－6192；另外为弥补 BX 和 820 之间的空缺，一块被称为“千禧星”的 BX MASTER 也告推出。我们这次拿到了他们的试用样品。

[i820 芯片组]：820 芯片组是英特尔第 3 代 SC242 结构体系的桌面电脑用芯片组，并且是英特尔第一套拥有 AGP 2.0 界面(支持的4×传输速率)以及 400MHz 的 Direct RDRAM 支持的芯片组。400MHz、16bit、双时钟 Direct RDRAM 接口，可以提供 1.6G 字节 秒的主内存访问速率。一种新的互连组成方式，HUB(网络集线器)界面，为英特尔 820 芯片组提供了更具效率的芯片互连环境。

另外，820 芯片组还借助 Firmware Hub(固件中心)，使新的硬件级安全及易管理 (Manageability) 特性得到保证。英特尔 820 芯片组为 ACPI 提供完全支持：授权待机、挂起到内存 (STR：Suspend To RAM)、挂起到硬盘 (STD，Suspend To Disk) 以及电源软关机。通过相应的 LAN 设备，英特尔 820 也可以实现远程管理以及排错。

为了进一步推进其 PC'99 计划，820 芯片组摒弃传统的 ISA 总线。对于废除 ISA 总线，英特尔解释是为了减少 PC 通往即插即用时所可能发生的麻烦。为了减少影响，英特尔也为此提供了软件 AC'97 及软件 MODEM 的解决方案：AMR。

不过，目前许多主板厂商为了保护用户投资，通过型号为 82380AB 的 PCI－ISA 桥，在 820 系列提供具备 ISA 总线支持的产品。大家购买这类主板，该特性是可以参考的要素，毕竟有的玩家还很疼爱当年自己花“巨资”买的 AWE 64 GOLD。

[芯片组构成]：英特尔 820 芯片组包括：82820 Memory Controller Hub(MCH，内存控制器中心)；82801AAI/O Controller Hub (ICH，输入/输出控制器中心) 以及 82802 Firmware Hub (FWH，固件中心)；82380AB PCI－ISA 和 Memory Translator Hub(MTH，内存转换中心)。

其中 MTH(内存转换中心) 是个颇为关键的部分。没有这个宝贝，英特尔的 820 芯片组很可能又会出师未捷身先死。由于纯正的 820 芯片组没有提供对 SDRAM 内存的支持，如果要直接使用 820，不管是 PC133 还是 PC100、PC66 的 SDRAM 都无法正常使用，你的选择只有一个：DRDRAM(图－01)。



(图－01：Direct RDRAM)

DRDRAM 是英特尔力捧的新一代高带宽内存架构，在 820 芯片组主板使用 PC800 的 DRDRAM，可以提供高达 1.6G 字节/秒的数据传输带宽；而在服务器级的 i840 上，则可以提供高达 3.2G 字节 秒的数据带宽。然而由于 DRDAM 的价格非常昂贵，导致市场承接能力大为削弱。目前 128MB 的 DRDRAM 的价格是 1000 美金以上，约合人民币 9000 元。为了保证市场的接受度，英特尔只好对 820 方案再次改动。

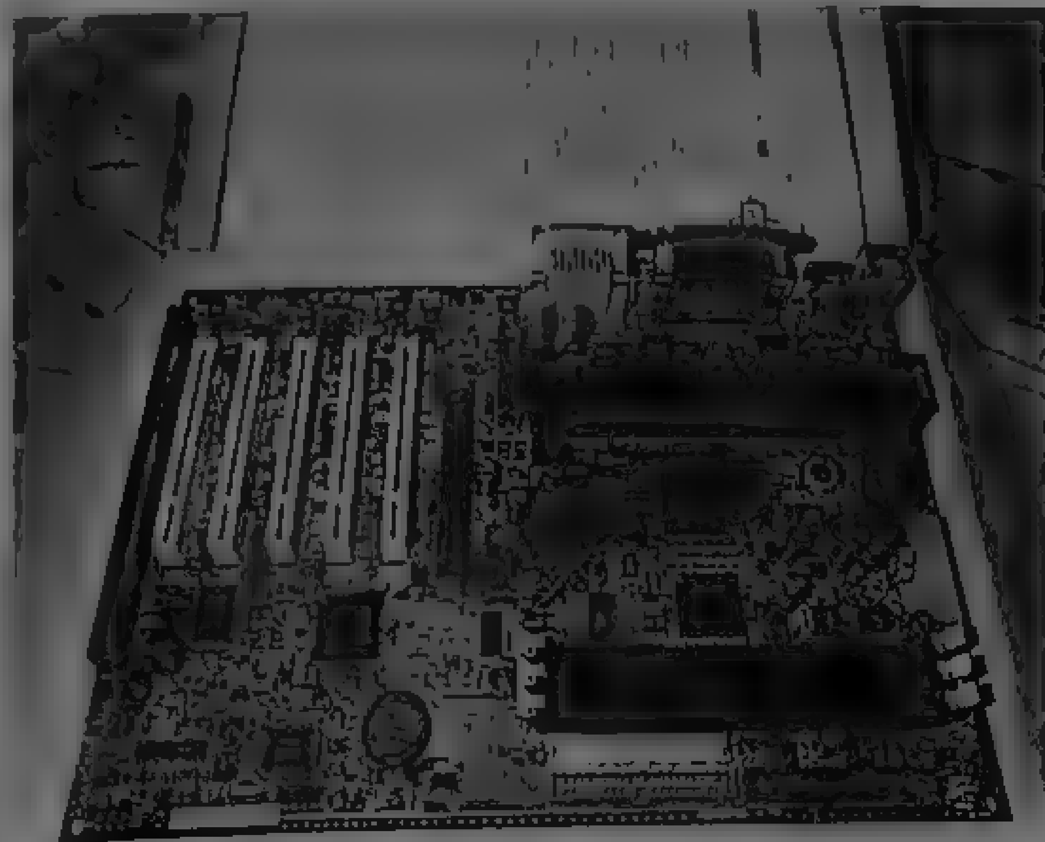
目前，820 的 SDRAM 解决方案是通过 MTH 内存转换中心的芯片及相关电路来实现。而具体则有 RISER(RIMM TO DIMM 的转换卡)、2＋2(2RIMM＋2DIMM)、纯 DIMM (去除了 RIMM)3 种方案。目前可见的 RISER 有华硕提供的，价格等于一条内存的价格。“2＋2”解决方案被认为是对投资最有保障的形式，不过由于 DRDRAM 都不知道何年月才能真正让玩家感受 1.6G 字节/秒的带宽。纯 DIMM 方案指去除 RIMM 而只提供 SDRAM 支持，在此会有两种可能性：只采用一枚 MTH 来实现 2 条 DIMM；采用两枚 MTH(已有主板厂商表示采用该方案)来实现 4 条 DIMM。不过增加 MTH 芯片是会提高价格的。

英特尔对此类解决方案感到莫大失望。他们已经在这方面投资巨大，进行了两年的宣传。实际上，如果不是迫不得已，英特尔绝对不会捣鼓出 MTH 这种芯片。从目前英特尔的举动看，似乎已经转向 DDR。尽管 DDR 内存引脚与目前 168PIN 的 SDRAM 不兼容，但由于具备价格方面的优势，使它已经成为了 PC133 之后必然的主流内存解决方案。

MTH 的缺点是：在到达 820 的 MCH 之前，内存请求需要由 MTH 进行转换，所以会出现一定的性能下降。让人更遗憾的是目前 i820 没有提供 133MHz 的 SDRAM，只提供 100MHz 的 SDRAM。这意味着 AGP4×虽然能在 1/2 分频方式运行，但无法享受到多少实际的性能提升。

另一方面，我们也有可能面对这样的情况，那就是 i820 芯片组可以做成双 CPU 主板。但是我们见到的大多数 i820 双 CPU 主板都采用两块 MTH，4 条 DIMM 设计。从长远看，这是让人感到非常恼怒的设计方案，它对今后的性能提升方案来说简直是画蛇添足。任何人都应该摒弃采用 MTH 作为双 CPU 平台的内存方案，这对于目前的 GTL＋(需要共享内存带宽的 P6 总线架构，目前已经提升为 AGTL＋总线) 来说是非常可惜。随着支持 133MHz 的 CPU 推出，这种只能使用 100MHz 的 SDRAM 的 133MHz 双 CPU 平台实在让人感到无所适从。

当然，我们也许还会有别的选择。从一些外国网站报道看，目前 VIA 的 Apollo Pro 133A 具备对双 CPU 支持。如果属实，我们也许会在今年看到支持双 CPU 的 VIA 主板面世。另一种解决办法，假如目前英特尔的 MTH 是导致无法使用 133MHz 的 SDRAM 唯一原因，希望能够看到有别的厂家提供支持 133MHz 的 SDRAM 的 MTH，你可以把它称为 MTH133。目前来说，没有任何迹象表明已经有这方面的产品在研发中或已经面世。但是如果 MTH 真的是制约内存运行时钟关键的话，相信 MTH133 将是 820 的救星。要知道英特尔没有提供 MTH133 的主要原因是对付威盛为首的 PC133 集团，如果 PC133 内存大量盛行，而导致



(图－02：基于 i820 芯片组的微星 6301 主板)

客户流失，相信英特尔是会有所动作。当然英特尔也许会碍于面子，不由自己直接推出 MTH133，转而由其他厂商提供。毕竟，我们没有理由相信，可以跑 400MHz 的 MCH 却不提供对 133MHz 内存总线的支持

[微星 MS－6301]：MS－6301 提供 3 条 DIMM，但却采用一片 MTH。这样的结果也许会导致 MTH 超负荷运作在测试过程中，也发现 MTH 表面温度比较热(图－02)

MS－6301 主要特性：基于英特尔 820 芯片组，一条 AGP4×插槽，4 条 PCI，一条 PCI/ISA 共享插槽以及一条 AMR 插槽。3 条 DIMM，但是没有提供 RIMM(微星另一款 MS－6192 则同时提供 2×RIMM＋2×DIMM。集成 Creative CT5880 音频芯片；板上提供两个 DMA66 的 IDE 硬盘通道。采用不同颜色区分不同接口，符合 PC'99 规范

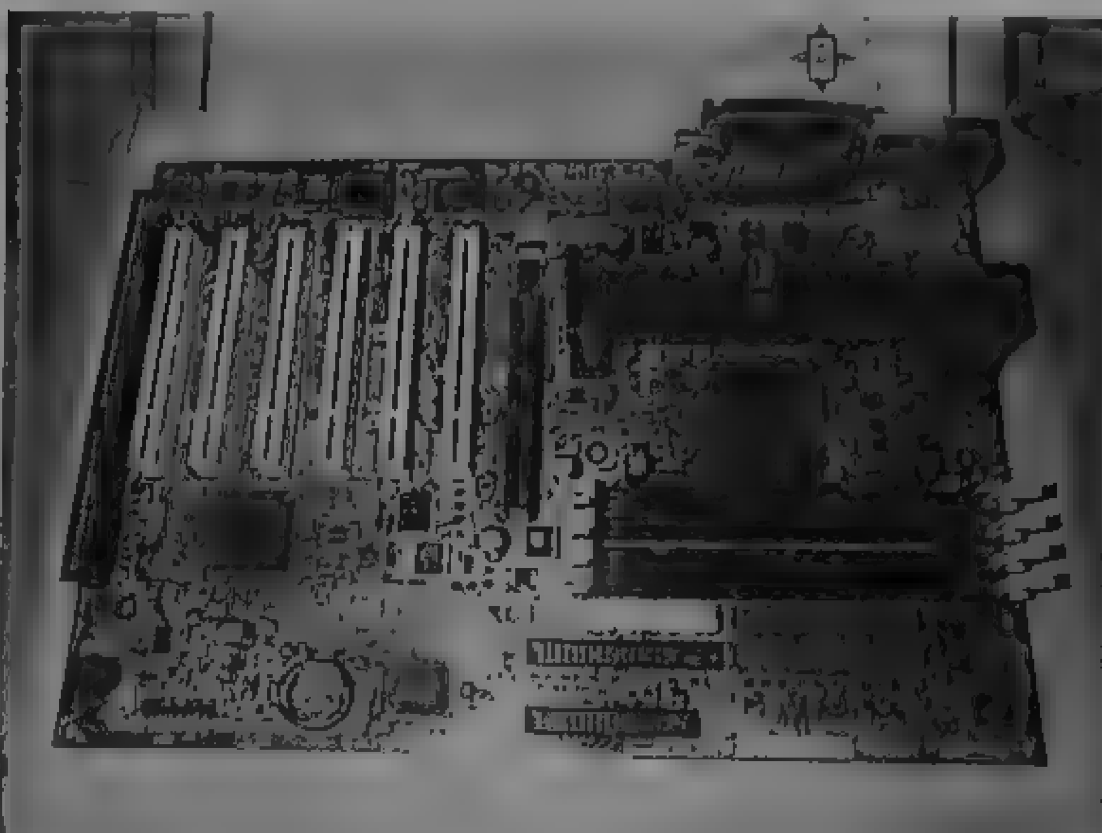
MS－6301 外频提供 66～124MHz 选择。如果你需要对 100 外频的 CPU 进行超频，除了可以用 SW1 以及 SW2 来实现 133MHz/4 的 PCI(133/2 AGP)频率，最简捷的方法是在 BIOS 中进行超频，就算失败，也可以很简单的恢复。

我们用一块没有锁频的 PⅢ450MHz 实现了 133MHz×4.5、100MHz×5.5 以及 160MHz×4 的超频测试，运行非常稳定，通过了所有的测试。作为第一代 820 主板来说，这样结果让我们感到满意。

[微星 BX MASTER]：BX MASTER 和微星其他主板的不同主要在于提供 DMA66 硬盘接口。不过这个 DMA66 在安装方面相对于升技 BE6 更方便一点。这在安装最新的 Win 2000 时尤其重要，Win 2000 直接识别 PROMISE DMA66。也许是由于 BX MASTER 的 DMA66 芯片生产公司 PROMISE 跟微软关系好以及 PROMISE 公司本身影响大所致，安装过程可以完全由自动识别解决(图－03)。

BX MASTER 提供最低 1.3V 的电压，这对于 Coppermine 及 FC－PGA(在微星的 MS－6905 最新版配合下，可以实现)的支持非常重要。你还可以透过 BIOS 对电压进行微调，调整幅度是 CPU 缺省电压上下的 20%

要实现对 Coppermine 的支持，还必须要有 133MHz 以上的 FSB 支持。BX MASTER 在这方面可以达到 155MHz。可惜目前 BX 北桥好像没有提供 1/2AGP 的选项，这使它在支持 133MHz 以上的外频时，有点举步维艰。由于 BX 的 FSB(在英特尔的 820 设计手册中出现，也就是处理器总线)跟内存运行时钟相同——也就是说，CPU 跑 133MHz，内存也是 133MHz；反观 820，由于 MTH 的限制，当 CPU 跑 133MHz 时，内存只达到 100MHz——这导致 820 在运行 133MHz 的 CPU 时，比超频运行的 BX 系统还慢。



(图－03：基于 BX 芯片组的微星 BX MASTER 提供了 UDMA66 接口)

[测试平台]：

——CPU：PentiumⅢ450MHz

——主板：MS－6301(基于英特尔 820 芯片组)，安装 UDMA66 以及 AGP4×补丁；BX MASTER(基于英特尔 BX 芯片组＋PROMISE DMA66)

——内存：ALUKA－PC133 内存 128MB

——硬盘：IBM 13.5GB(7200rpm)

——显卡：3D Blaster GeForce

——操作系统：英文 Win98SE，DirectX 7.0a

[测试结果]：

	[illegible]	CPU MARK	FPU MARK
600B 820	39.1	44	3040
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
550 820	39.1	39.4	2780
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
650B 820	39.7	47.5	3260

BX 的增强 133MHz 内存总线及 MTH 数据请求延迟，导致 820 在相同配置下，落后于 BX 平台。不过得益于它的 1/2AGP 分频以及没有锁频的 PⅢ450MHz，运行于 160MHz×4.5 的 650B 性能可以让 820 主板得到一些安慰。

[总结]：AGP4×需要的带宽是 1G 字节/秒，而 100MHz 的 SDRAM 只能提供 800M 字节/秒的带宽，实在不够 AGP 使用。希望英特尔能尽快推出支持 DDR266 内存的芯片组。目前的 820＋MTH＋SDRAM 是一个低效组合。如果 VIA 能在 Apollo Pro 133A 生产上尽快满足市场需求，并推出支持双 CPU 解决方案的话，相信会有许多玩家转向 VIA 芯片组。而英特尔在未来的一年中，可以凭借对市场的影响力，慢慢让 820 深入民心，到时候，相信 DRDRAM 的价格也会有较大下降。是选择 820、BX 和 VIA，就要根据自己的预算以及对未来应用走向判断了。从我的角度来看，820 作为一个稳定平台的解决方案还是不错，BX 迟早要退出舞台，建议慎重考虑；VIA 的 AP133 系列似乎还需要一些磨合才能显现锋芒。

梅捷 K7AIA 主板

■文/Nowhere

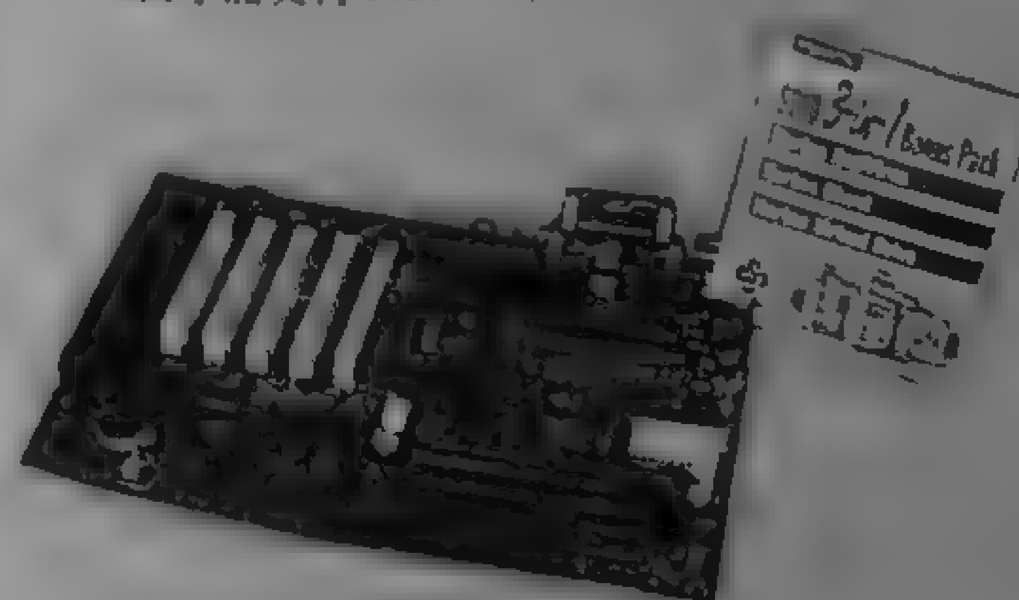
名称：	梅捷 SY－K7AIA
性质：	Athlon 系统主板
厂商：	梅捷电脑，010－62510091
特色：	中规中矩之做，实用的附赠软件
不足：	手册未汉化
售价：	截稿时，尚未批量上市

紧跟微星、华硕这些主板大厂之后，另一名家梅捷也推出自己的 Athlon 主板——K7AIA。梅捷主板一向以精良的做工和上佳的稳定性在玩家心目中保有良好的形象。此番为展示技术力量而推出的 Athlon 主板也不例外。这片 K7AIA 采用符合 AMD 标准要求的 6 层 PCB 板，电气性能得到最好的保障（目前除华硕的 K7M 外，市场上所见的 Athlon 主板均为 6 层 PCB 板设计——这也是 Athlon 主板较贵的原因之一）。

与微星 6167、华硕 K7M 不同，K7AIA 基板为绿色而非常见的金黄色。主板颜色的区别在于，金黄色 PCB 板在后期检测时，故障检测的误差率要小于绿色 PCB 板（更容易看出板子是否合格）。因此理论上金黄色主板的合格率大于绿色主板。话虽如此，更重要的还是要看厂商的技术实力。梅捷的产品一向以绿色 PCB 板为主，但主板质量同样有口皆碑。

■ 基本资料

- 北桥芯片：AMD751，支持 AMD EV6 200MHz 前端系统总线。支持 500MHz～1GHz Athlon。
- 南桥芯片：AMD756，主要负责 I/O 接口及对 UDMA66 支持。AMD751 和 AMD756 合称为 AMD750 芯片组。另外还有一些厂商采用威盛的 VT82C686A 超级南桥芯片(Super South)取代 AMD756。
- 3 个 DIMM 槽，最大支持 768MB 内存，但只支持 PC－100 规范的内存。
- 仅支持 AGP2×。这是 AMD750 芯片组较为差强人意之处。待威盛的 KX133 芯片组推出后，Athlon 主板才能支持 AGP4×和 PC－133 规范。
- 1×AGP/5×PCI/2×ISA。虽然微软和 Intel 在 PC'99 规范中完全取消了 ISA 接口，但大多数主板厂商仍予保留，连最新推出的 Athlon 主板也不例外。
- 内外频完全免跳线设计。
- 所有接口符合 PC'99 规范，全部采用彩色标示。为配合主机箱前面板设置 USB 插口的未来潮流，在主板前部新增设两个 USB 接口，加上后面两个，共 4 个 USB 接口。



在 K7AIA 的包装盒中，除主板、说明书、驱动盘外，附送两根数据线。其中一根为软驱线，另一根为 80 针的 UDMA66 硬盘线。另外还特别附赠一张《SOYO 3－in－1 Bonus Pack》光盘，内赠《Norton AntiVirus 4.0》、《Norton Ghost 5.1c》、《Norton Virtual Drive 2.0》3 款实用工具软件。依笔者的意见，这 3 款软件每一款都值得用户装上用用。《Norton Ghost》更是每台电脑必不可少的。梅捷的此举可谓"贴心"到家了。

接下来看设计和做工。由于 Athlon 对电源稳定性要求甚高，主板 CPU 插槽不像主流 PetinumⅡ主板一样使用直立电容，而是大量的贴片钽电容。此外，由于 Athlon 发热量惊人，K7AIA 更在后方紧贴 SLOT A 插槽位置安放了 4 组共 8 个散热片辅助散热。北桥 751 芯片也粘贴了一块贴有 SOYO 标志的散热片。全部的 AGP、PCI 和 ISA 插槽，梅捷采用与 FOXCON 同为名厂的 WINNINE 和 AGI 等厂商的零件。有趣的是，CPU 插槽右端竟刻有 SLOT 1 字样，看来，SLOT 1 和 SLOT A 插槽的电气性能果然是一样的，以至于不需要专门生产。

第一印象，K7AIA 给人的感觉是稳重、踏实。象大多数 K7 主板一样，梅捷 K7AIA 是一块非超频主板。也许有的 DIY 玩家会为此感到惋惜，但笔者认为象华硕 K7M 那样从外频对 CPU 进行超频是很不现实的。原因在于，Athlon 的 EV6 总线以系统外频的两倍工作，如对外频进行提升，EV6 频率提升的幅度就是外频提升幅度的两倍。如此超频，一是怎么超也超不了多少，不可能发挥 Athlon 的超频潜力；二来对北桥芯片将是非常严酷的考验，不小心便会造成主板损坏。Athlon 的超频另有其法，本刊 1999 年第12

期有相关文章。由于不需要设定跳线与倍/外频组合，梅捷K7AIA的安装异常省心，笔者只用了不到半个小时，便使系统的安装即告完成。需要一提的是，K7AIA使用的BIOS是AWARD最新6.0版，采用多层菜单，并设有帮助系统，对系统微调有不少帮助

Athlon系统的强劲，已有多篇文章详述，因此笔者没有在测试上做文章。而是将其作为工作和游戏平台运行了一个月。以下是笔者的使用体会。

系统配置

- Athlon 600MHz CPU、梅捷K7AIA主板、128MB KINGMAX PC-100内存
- MGA Marvel G400显卡
- 昆腾火球6代6.4GB硬盘、Seagate 6.5GB SCSI硬盘。
- 创新SB AWE64声卡
- 美达36倍速光驱。
- 简体中文Windows98。应用软件主要有Office 97、PhotoShop 5.5等。
- 补丁包括IDE Bus Master 1.24版、AGP Miniport驱动4.45版。这两个是Athlon CPU必须安装的驱动，可到http://www.mydrivers.com下载（编者：国内由小眸开办的最好的硬件驱动站，没事多去转转吧）。

使用感受一：所谓的“快”

其实笔者这一个月并未感觉到Athlon系统日常使用真有多快。具体说来，在启动和运行一般应用软件时，Athlon+K7AIA并未让我感到原来使用的赛扬300A（OC375）+微星6199有升级的必要。在使用Office97时，两者几乎没有差别。仅是在用PhotoShop打开大型图像文件和进行滤镜操作时，Athlon稍快了一些，但快得不是很多。而且在启动Win98时，Athlon反而比我原来的系统更慢——世间传言微软操作系统专门对Intel系统作了优化，此言不虚。

当然，这并不是Athlon CPU的问题，无论就设计思路和无数测试来看，Athlon都是目前最快的CPU。问题还是在于应用。也就是说，Athlon究竟快不快，得看你将它用在哪些地方。例如，运行Quake3（800×600@16bit色和材质，三线过滤）时，Athlon加G400一般总维持在70帧以上，比起原来的赛扬375仅有40~50帧有大幅提高。在笔者换用一块ATI Rage 128 GL显卡后，Quake3的速度在两个系统上都有下降，赛扬仅有20~40帧。Athlon在大地图和多人模式（尤其是加入多个机器人）时也出现了30帧以下的败绩。看来对系统要求严酷的3D游戏，显卡重要性要大于CPU。至少现在看来，强调Athlon的“快”，现实意义并不大——虽然在将来，我们是一定会需要像Athlon这样强劲的CPU

使用感受之二：兼容性

硬件方面，Athlon已经是一块成熟的CPU了。笔者使用中极少出现死机、蓝屏等故障。虽然Athlon的发热量巨大，但在同样巨大的散热风扇和K7AIA独特的散热系统帮助下，系统温度成功地维持在摄氏35度左右的良好水平。即使是笔者将系统连续运行72小时情况下也是如此。让人不得不佩服K7AIA良好的散热能力。

软件兼容性方面，很遗憾，Athlon系统仍然不容乐观了。笔者长达一个月的使用中，碰到的情况大至有3种：

其一：Win98不能重启。这种情况发生在系统运行一段时间后，按[关闭系统]→[重新启动计算机]→[Shift]+[确定]，即只重启动Win98的情况下，大概有50%的概率不能完成操作。另外如果安装了Trend PC-Cillin 6.05反病毒软件，在每次启动Win98前，该软件会自动对系统引导区和系统文件进行病毒扫描。如果允许扫描操作，则Win98 100%不能启动，屏蔽该扫描选项后则一切正常，令人百思不得其解。



其二：有些网站浏览会出现不正常情况。在使用IE 5.01浏览在线游戏EverQuest网站（www.everquest.com）时，死机概率100%。最后查明原因是该网站使用了Visual Basic脚本语言，而笔者的IE并没有安装该项支持。安装后症状消失。但在Intel CPU下，即使不安装Visual Basic也能浏览。难道微软又一次对Intel CPU作了优化？

其三：某些应用软件会导致死机。使用Athlon时正值元旦，笔者想给朋友做张贺卡。可是在安装贺卡制作软件FunE-Cards 5.1（http://www.fune-cards.com/）之后，运行该程序即告死机。而在Intel系统上虽然会提示非法操作，但按确定退出就可以了。不会造成死机这样的恶果。

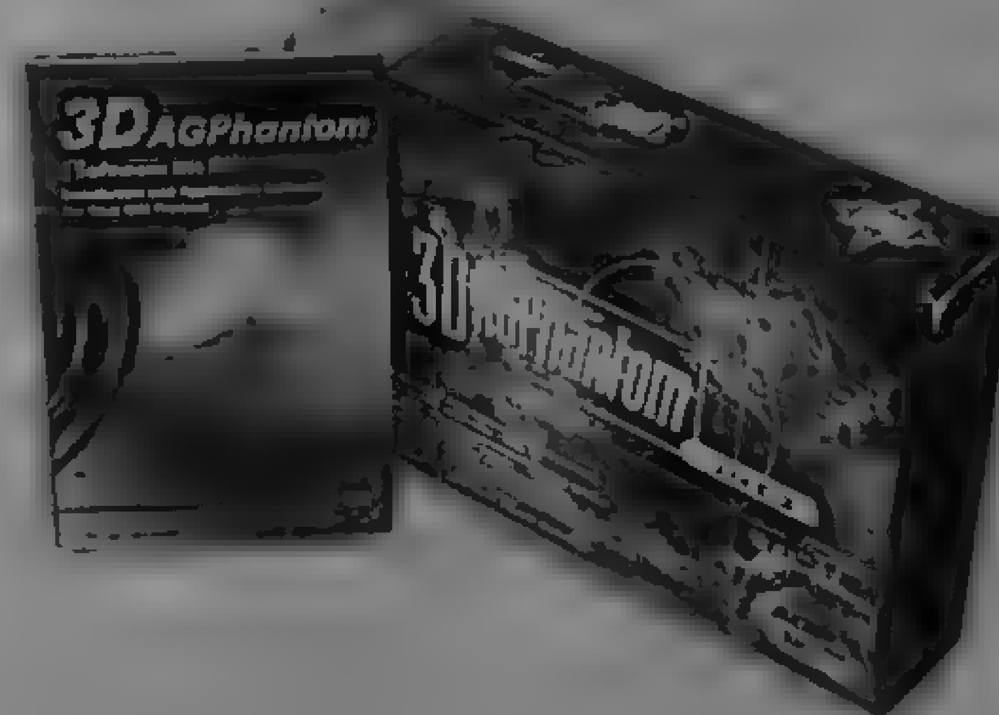
以上的情况，在笔者换用微星的Athlon主板MS-6167后仍然存在。可见不是梅捷K7AIA的问题，而是Athlon系统本身的兼容性问题。正如我在另一篇文章中所说的，梅捷是一家印像里中规中矩，颇有大家风范的主板名厂。这在K7AIA的做工、设计上体现得淋漓尽致。如果您是一位钱包和胃口同样夸张的超级玩家，并且愿意忍受Athlon系统可能出现的点点兼容性问题，K7AIA是一块值得考虑的好主板。

微星MS-8806加速卡

名称：	微星3D AGP PHANTOM TNT2/Model 8806
性质：	TNT2芯片3D加速卡
厂商：	微星科技 010-88096817
特色：	稳定、兼容性不错
不足：	说明文档太过简单
售价：	人民币1250元(不理想的价格)

■文/流星雨·徐罡

手头这块台湾原产微星MS-8806采用的芯片是Riva TNT2。核心采用了128位TwiN Texel架构，320引脚BGA封装，支持AGP2×/4×，支持32bit真彩色，24bit的Z轴缓冲，内存总线128位，板载32MB的SDRAM显存，RAMDAC为300MHz，250M像素/秒的填充率，最高分辨率为2048×1536像素，支持2048×2048像素的纹理，完全支持DirectX和OpenGL ICD。支持全屏反锯齿、凹凸映射、单周期多重纹理、光源、反射环境映射等3D特性。支持视频输出、数字平面输出（可选功能）、DVD回放。微星为其设定的初始频率为核（心/显存）125/150MHz。实际应用发现，这种设定还是保守。整块卡制作工艺实属上乘，布局整洁，在芯片表面带有一个比芯片面积略大的风扇，使得显卡可超频性和稳定性更上一层楼。



显卡包装采用时下流行的大尺寸包装，显得颇为豪华气派。然而里面的内容似乎偏“瘦小”些，除了显卡和一张附带光盘以外，只有一本（或者说是“一张”更恰当）印刷精美但“短小精悍”的说明书。虽说大多情况下我们并不在意说明书长短，但国外名牌包装中那些厚厚的说明书、质保卡、用户反馈卡、附送软件和正版游戏光盘总给人一种沉甸甸的满足感

MS-8806的安装没有我想象得那么一帆风顺。插好开机，Windows98检测到新硬件，但报告产品型号为Diamond Viper 770。我心中一阵狂喜，但是重新启动之后，系统却报告显示适配器有误。进入显卡附带CD-ROM，选择[Install VGA Drivers]，重新启动，画面恢复正常，但是系统又称检测到了“无法识别显示器”，我只好到显示属性中选择自己的ViewSonic 17PS-2，终于一切正常了。

如果事先机器中曾经安装过nVIDIA的公版驱动程序，那么安装好卡后，将自动被认出TNT2，显示器也会被准确认出。

在驱动程序方面，使用nVIDIA公版驱动，因而没有任何兼容性问题可以挑剔。我很喜欢附带的《3D！Turbo Ⅱ》软件，除了具备极为详细的调整显示属性功能之外，还有调整频率功能，其中包括核心频率和显存频率两种，以1MHz为一个调整单位。说到这里就不能不提它的超频性能。MS-8806的缺省频率为核心125MHz，显存150MHz。我不是个心慈手软的人，很快就将频率超到了150/160MHz，它运行得颇为稳定，从没有出现过死机或者其它不稳定现象。不过由于时间限制，我没有像有些玩家那样连续运行十几个小时的3D游戏。

就像前面所提到的，MS-8806带了一个散热风扇，这使得在使用了大约5个小时之后的芯片温度仍然维持在我的手指可以容忍的范围内。而手头另一块只有散热片的微星TNT2/M64在经历了同样时间之后，手指已经无法在散热片表面停留（它的频率是155/160）。估计它仍然具备一定的超频潜力，但由于显卡是向朋友所借，我还是放弃了进一步折磨它的计划。

从测试数据中发现，在低分辨率之下，超频对性能帮助几乎可以忽略不计。而在高分辨率下，得分有明显变化，而且分辨率越高，性能差距越大。在这里我们可以得出一个结论，如果游戏分辨率低于800×600像素，根本没有必要去冒超频的风险。唯有在高分辨率下，超频才显出其意义来。另外提醒一句，如果CPU不够强劲，还是打消这个念头吧，因为CPU已经成为瓶颈。

如果你并不需要视频输出、数字平面输出等附加功能，那么能够通过超频方式获得接近TNT2 Ultra的3D加速性能是令人惊喜的。微星的显卡产品正在向追求性价比的最佳平衡点前进。

“大白鲨”光盘驱动器

名称：	“大白鲨”44倍速光驱
性质：	CD－ROM驱动器
厂商：	中科多媒体 010－62628242 免费电话 800－8100938
特色：	令人满意的读盘能力和速度，耐热的钢制机芯
不足：	读取CD－R盘片的初始化速度稍慢
售价：	人民币415元

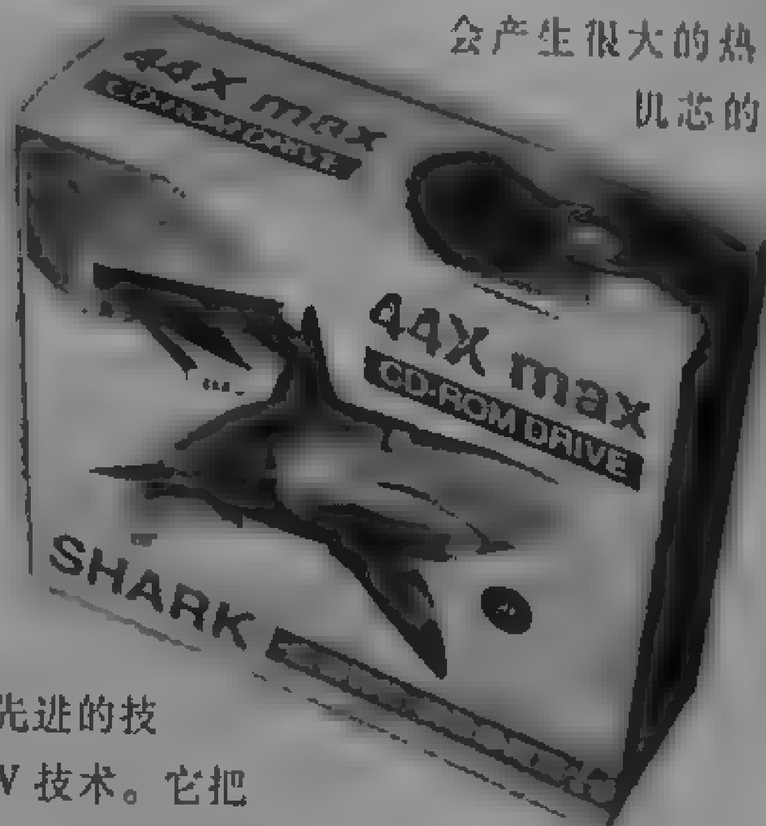
■文/Hard Man

“大白鲨”44倍速CD－ROM是由国内中科多媒体代理的新款光盘驱动器。该光驱同目前市面上的同类产品相比，具备多项最新CD－ROM技术，其中包括“区域恒定角速度读取方式”PCAV、“智能人工纠错”AIEC、“动态降震系统”及“全钢制内部机芯”等。

PCAV技术：大白鲨光驱的“区域恒定角速度”技术是最新CD－ROM驱动器才具有的，它比以前“恒定线速度”和“恒定角速度”都有了长足进展。

“恒定线速度”(Constant Linear Velocity，简称CLV)型光驱特点是读取光盘内圈时加快转速，保证读取盘片内外圈时有大致相同的传输速度。但新一代的光驱，速度已经达到了40倍速或更高，转速甚至和硬盘相差不多，一般在7200rpm以上。在如此快的转速下，读取里外圈时经常改变马达转速，光驱老化速度明显加快。可以看出恒定线速度CLV技术已经不适合在高倍速CD－ROM驱动器中使用了。

再看“恒定角速度”(Constant Angular Velocity)技术，它被现在大多数光驱采用，像华硕、飞利浦、松下、NEC、AOpen、三星、先锋、Acer和创新的许多产品都采用CAV方式读取。它很容易理解，即无论激光头读取光盘外圈还是内圈，马达都以相同速度旋转。光盘内圈周长无论任何时候都小于外圈，而光盘存取数据区域的密度是恒定的，更长的周长意味着包含更多的数据。也就是说采用“恒定角速度”技术的CD－ROM驱动器在读取盘片外圈和内圈时的传输率不一样，这样的光驱只有在读光盘外圈时才基本达到其标称速度。但很多时候，光盘是没有刻满数据的，如果遇到只在内圈刻数据的盘片时，使用“恒定角速度”技术的光驱速度会比标称值低得多。



“大白鲨”光驱采用的是一种更先进的技术，被称为“局部恒定角速度”PCAV技术。它把CAV和CLV合二为一，主要特点是，当激光头读取盘片内圈数据时，旋转速度保持不变，大幅增加数据传输率；当激光头读取外圈数据时，逐渐增加旋转速度，使性能保持不减。这样可以基本实现在任何情况下都使光驱以标称传输率运行。经过《CD WinBench99》的实际测试，我们发现“大白鲨”光驱可以达到43.8倍速(MAX)，而且可以保持较长的高速传输，这比某些标称45倍速而用起来却常是8倍速的光驱好多了。

智能人工纠错AIEC：所谓“智能人工纠错(AIEC)”是在研制光驱时对1万多张有各种毛病的盘片进行特殊研究，记录下“偏心、划痕、激光反射弱”等情况的数据，并发出相应对付策略。在具体读盘操作时，遇到上述不良情况，立即使用事先计算好的方案进行纠错，可以有效提高光盘读取正确率。最早使用这一技术的是日本“健伍”公司，现在“大白鲨”44倍速CD－ROM是国内唯一具有此功能的光驱。

动态降震系统：高倍速光驱转速极快，遇到质量不佳的盘片会产生较强震动。因此增加稳定性对于高速光驱是非常必要的。“大白鲨”光驱在内部使用8个橡胶皮垫(正反各4枚)垫放在机芯和外壳之间，有效减低高速读取光盘数据时的振动。

内部全钢制机芯：高倍速光驱长时间持续运行——比如大量复制文件或安装操作系统等——其内部会产生很大的热量。对于市场上大部分以塑料材质为机芯的CD－ROM来说，高热是耗损光驱寿命的重要因素之一，因为塑料的耐热能力较差，长期使用会出现老化问题而造成读盘不顺利。但光驱机芯又很难像显卡或CPU那样依靠散热片和风扇来散热。“大白鲨”光驱为解决塑料机芯的快速老化问题使用了全钢制机芯，它耐热能力要比塑料好得多，唯一缺点是成本较高。但从长远看，选择“全钢机芯”的光驱是非常值得的。

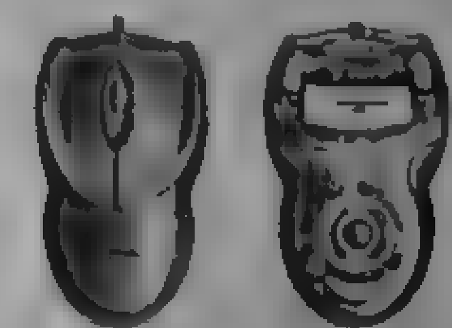
为《QUAKE3》设计的鼠标

■文/琛丝

若是一只普通的鼠标，实在没有什么特别值得介绍的地方，但这里说的这只名为Razer Boomslang 2000的鼠标就有点不一般了(图－01)，它不但体形庞大，而且按键比其他产品多了不少，让玩家可以在《Quake》、《Unreal》和《Doom》等射击游戏中灵活使用，因为制造商认为“提高控制度及准确度是这类游戏的致胜关键”。

“鼠”身较阔大：第一次接触到Boomslang 2000时，你一定会被它的包装所吸引，因为整个鼠标是用一个很靓的铁盒包着，铁盒上面有3条蛇做图案(因为鼠标的名字Boomslang是指原产南非的一种蛇)。打开包装，里面有一个发泡胶鼠标垫。单是这些漂亮的外表已赢了一定的分数。若将它与一般鼠标做比较，Boomslang 2000有着更长更宽的身形，形状有点象赛车模型，一些手掌比较细小的玩家可能会有点握不习惯，但您只要用上一段时间一定会喜欢上它。

准确度高人一筹：除了体形与与众不同，Boomslang 2000的准确度也远超一般鼠标。一般鼠标都只有400dpi左右，更好的可以达到520dpi，日本一些名牌鼠标可以达到800dpi，但Boomslang 2000竟有2000dpi之高，所以用起来你会发觉它极为明显比一般鼠标移动得更流畅连贯。


(图－01：Razer Boomslang 2000鼠标)

Boomslang 2000的另一个的特点采用USB作接口，所以每秒可以更新鼠标位置125次，自然准确度会高得多。不过如果你的计算机没有USB接口，也可以用Boomslang 2000提供的转接器，将它接到PS/2接口，然后用附送的PS/2 Flex软件将更新次数优化提升(PS/2每秒更新35次)，不过这样做会多少影响CPU速度，您可以斟酌使用。


(图－02)

完善的驱动程序：Boomslang 2000最得意的地方其实还不是它的准确度，而是它的驱动程序，因为Boomslang 2000有4个按键，其中姆指位的一个按键是可以随意设定不同功能。这里所指的不仅是单一动作——比如双击——那么简单，而是可以设定为宏；例如你可以把它设定成“在《QUAKE3》中抛出一个手榴弹后，将武器换转为火箭炮，然后发射一发，再转回使用手榴弹”这一连串的动作。于是游戏中许多常用动作就不需要按很多键那么麻烦了。另外驱动程序还可以设定灵敏度、双击速度、滚动条速度等选项，令它更符合你的游戏需要。

随时调校灵敏度：在灵敏度方面，建议玩家在日常Windows使用时不要设得太高，除非你经常用需要较高准确度的图象编辑软件等，否则你只会发现鼠标在屏幕上象不受控一样地快速移动。但在游戏中倒不妨调高一点。幸好Boomslang 2000提供一个实时调节灵敏度的功能，只要激活它，您便可以在游戏内随时使用鼠标滚动条按键来设定最适合的灵敏度。比如设定到[5]，那么你只要将鼠标移动1.5英寸就可以转动180度，用它来玩《QUAKE3》比用键盘好多了。

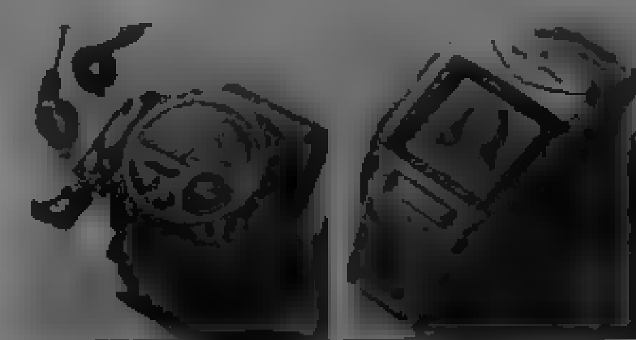
漂亮的卡西欧MP3随身听

■文/显卡之家·Cho

MP3随身听无疑将是今年最受人注目的电脑配件之一，在多家公司推出自己的产品后，日本电子产品知名厂商卡西欧(Casio)也展示了自己的手表型MP3随身听。手表功能之外配上新科技，这种装置让消费者更感到新颖特别，好象007电影中的特殊设备。

卡西欧这款WMP－1V手表型随身听，可从计算机硬盘中将MP3数字音乐传至随身听，然后用耳机聆听。WMP－1V可储存33分钟的高品质音乐，使用可充电电池，采用USB总线，仅重70克，具备防水功能。

此外，创新公司(Creative)也有推出MP3新产品的计划。NOMAD系列将再推出两款随身听：NOMAD JukeBox与NOMAD ⅡMG计划于第2季问世。Sony也与Liquid Audio合作，双方的数字音乐将互相兼容，使Sony随身听能播放Liquid Audio格式的音乐，Sony的ATRAC3规格也可通过电脑软件聆听。

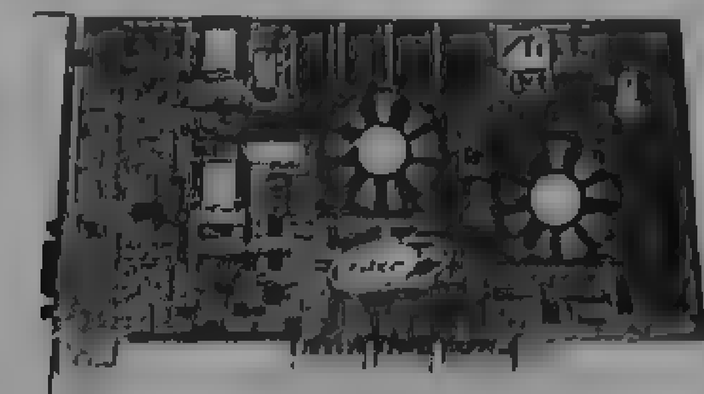

(卡西欧的手表式MP3随身听)

RAGE FURY MAXX™
64MB of Extreme 3D Gaming Power 试用评测

■编译/显卡之家·Cho

如果某家公司在一个特定领域已经确立了可靠的声誉，当它试图进入另一个领域时，通常会十分困难。如果这样的一家图形芯片制造公司长期都是为高端用户以及桌面 PC、移动式电脑客户提供产品，那么玩家在为游戏软件寻找最强劲的 3D 加速卡的时候，通常都不会立刻考虑它，而 ATI 正是这样一家公司。

为了扭转局面，ATI 发布了他们的 Rage Fury MAXX——专注于游戏玩家的一款 64MB 显存的 3D 加速卡。这块卡基于 Rage 128 Pro 芯片，并且经过 ATI 独特的 AFR (Alternate Frame Rendering) 多处理器技术进行武装。AFR 技术的目的是为了平衡两块图形处理器的工作负荷，每块处理器芯片都有独立的 Setup 引擎以及帧缓冲。



(图－01:ATI RAGE FURY MAXX 极光女神)

初步印象是很重要的，如果问有什么卡能够产生与众不同的外观，那么这块 Rage Fury MAXX 就是了：双处理器、64MB 的显存容量以及宽大的板卡尺寸都给人一种双倍性能的感觉。当然这意味着 Rage Fury MAXX 将失去在 Rage Fury Pro 以及 All－In－Wonder 128 Pro 上的 Rage Theatre 芯片。现在有无数人都提这个问题：双处理器以及 64MB 的 7 纳秒显存所带来的价格是否物有所值呢？或者说我们会看到一个新的 3D 霸主吗？

规　格

* 使用 ATI 的 MAXX 技术 Dual ATI Rage 128 Pro 图形引擎
* 64MB 板载显存 (每个处理器单独享有 32MB)
* 每秒 500M 的像素填充率
* 完整的 OpenGL ICD、Direct3D 以及 DirectX 支持
* AGP 1×/2×/4×支持
* 硬件 DVD 支持
* 只支持 Windows 98
* 最高 3D 分辨率为：1600×1200 像素
* 最高 2D 分辨率为：1600×1200 像素(90Hz)
* 零售价格：189 美元 (比当初预发布时 299 美元低多了)

技术规格讨论

说到 MAXX 的规格，我们马上会想到它的 64MB 显存。很明显，这并不是意味着你会有两倍纹理内存，准确地说，它是被两块图形处理器分享的——就像把两块卡做在了同一块基板上。

其次是它每秒 500M 的像素填充率。这要比 GeForce 256 的填充速率还高。究其原因，主要是 ATI 急于突破图形方面的瓶颈，以求在短时间内得到更快的帧速率和更高的分辨率。我们会在实际应用中进行测试以了解它对性能增进多少。

接下来，硬件 DVD 回放的支持是又一个特色。这意味着一些还在使用 Pentium Ⅱ的用户也能够在不丢帧的情况下，欣赏全屏 DVD 影碟了。为了达到此目的，ATI 已经在卡上集成了硬件运动补偿 (Hardware Motion Compensation) 功能；在基于 GeForce 的显卡上也能看到的 iDCT (inverse Discrete Cosine Transfer) 同样出现在这片卡上，该技术能进一步减少 CPU 的负担。这两种增强性能的技术已经捆绑于 ATI(基于 Ravisent 引擎)的 DVD 播放软件中，进一步巩固了 ATI 在 DVD 方面的优势地位

由于 Rage Fury MAXX 是面向游戏玩家的产品，所以目前 ATI 只编写了 Windows 98 的驱动程序。虽然我们认为大多数玩家都不会在 NT4 上跑游戏，但是如果 Windows 2000 在未来几个月开始被游戏玩家所接受，也许将出现非常有趣的事情。而对于 Linux 用户来说则要考虑别的产品，Windows 3.X 用户看来必须升级了。幸运的是，Win98 依然是 PC 玩家的不二选择。

测试平台

像往常一样，Sharky Extreme 实验室为大家提供在不同平台上的测试结果：

CPU：Intel Pentium Ⅲ 600MHz、Pentium Ⅲ 450MHz、Celeron300A@450MHz
内存：128MB PC133 SDRAM
主板：Abit BE6
硬盘：WD 5.1GB
声卡：SB Live! Value
系统：Windows 98 SE/DirectX 7

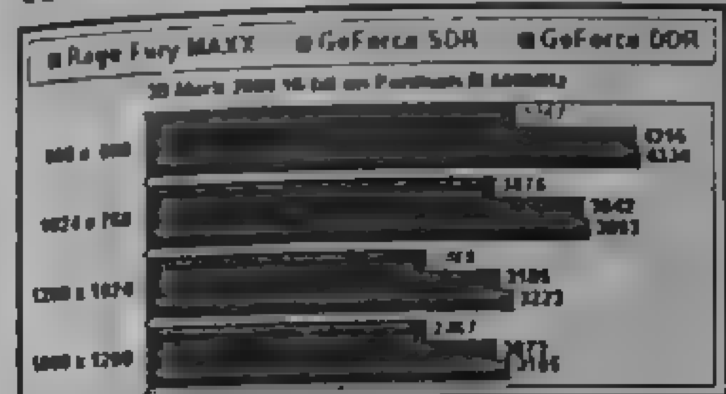
下面的显示卡使用了其各自的驱动程序版本：

ATI Rage Fury MAXX 64MB (125/143MHz)/CD31

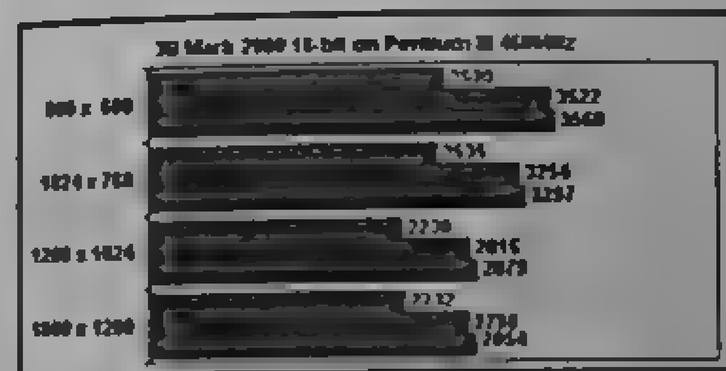
ASUS GeForce 256 32MB SDRAM (120/166MHz)/v3.62

ELSA ERAZOR X2 GeForce 256 32MBDDR (120/301MHz)/v4.12.01.0104－0020

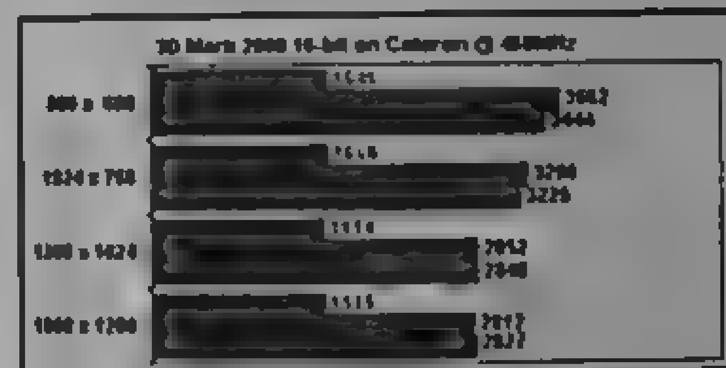
3D Mark 2000 测试结果（图－02～图－07：测试对比条依次为 Fury MAXX、G256SDR、G256DDR，以下同）：从 3D Mark 2000 的得分看，Fury MAXX 需要强劲的 CPU 支持，因为它并不具备硬件 T& L 功能，这意味着低分辨率下的多边形实现它将比 GeForce 慢一大截。在 3D Mark 2000 中，赛扬不能满足 Fury MAXX 的需求。



(图－02)



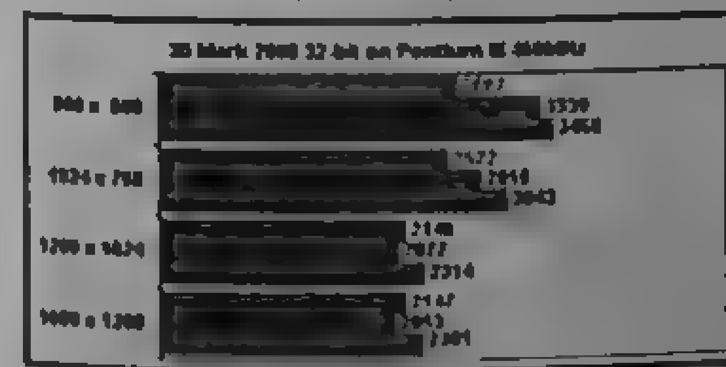
(图－03)



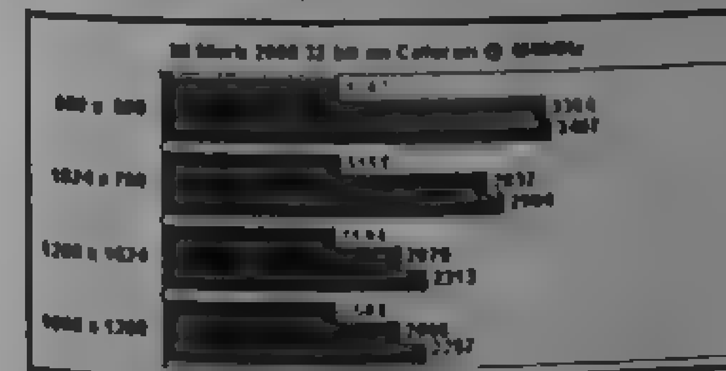
(图－04)



(图－05)



(图－06)

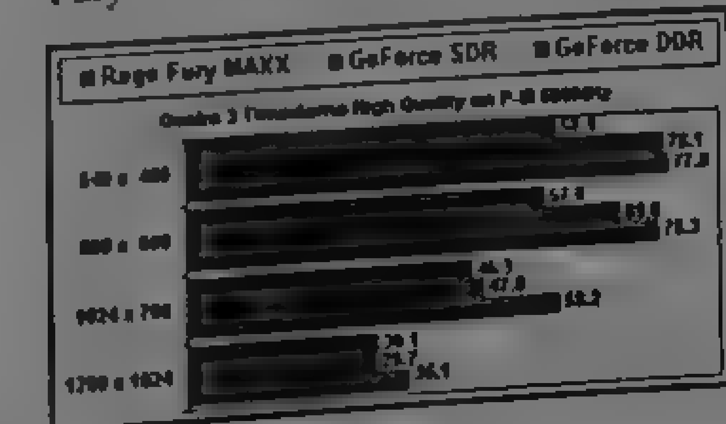


(图－07)

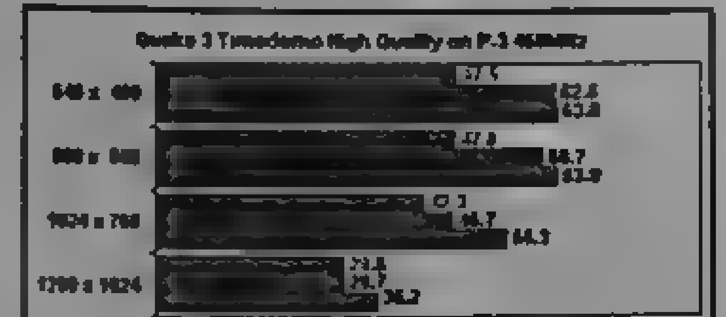
对于 ATI Rage Fury MAXX 能否在所有场合都获得 ATI Rage 128 Pro 的双倍性能这一点，我们持保留意见。Rage Fury MAXX 必须在高分辨率环境才能发挥双倍 Rage 128 Pro 的性能。因为在低分辨情况下，Fury MAXX 的速度远比 CPU 快，此时 CPU 建模的时间大于 Fury MAXX 渲染时间，Fury MAXX 必须等待 CPU 完成任务，自身的优势得不到充分发挥。低分辨率包括 800×600 像素以下的环境。而如果是在 800×600 到 1024×768 像素的情况，CPU 对于 Fury MAXX 来说是足够快的，能很好地满足 Fury MAXX 的胃口，此时 Fury MAXX 的速度将达到倍升：也就是 Fury MAXX＝2×Rage 128 Pro。而在 1600×1280 像素的分辨率下，Fury MAXX 将满负荷运行，Fury MAXX 性能被完全发挥出来，而 CPU 的几何性能也被挤尽，这时 Fury MAXX 的性能肯定是 Rage 128 Pro 的两倍。因此，Fury MAXX 发挥特长的场合注定是在高分辨率的真彩 3D 场景。

测试证明了这个分析。在 1600×1280@32bit 的测试中，Fury MAXX 击败了使用 SDRAM 的 GeForce。而这样的场合也正是 ATI 所关注的游戏运行模式以及设计该卡的初衷。凭借着双处理器以及庞大的显存，高分辨率下的演绎效果与 DDR 版本 GeForce 也非常接近。考虑到 Fury MAXX 并不具备硬件 T& L 能力，这样的成绩让人印象非常深刻。

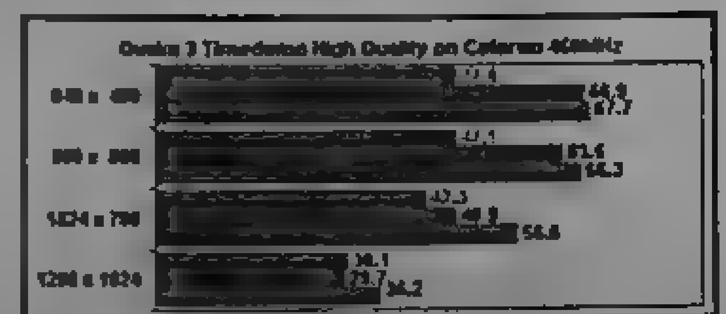
Quake 3 Arena－High Quality (图－08～图－10)：为了检验 Rage Fury MAXX 的 OpenGL 能力，我们使用 Quake 3 Arena 进行测试。在 High Quality 测试中，我们把所有的图形参数都设到了 High Quality，并且只改变测试时的分辨率。



(图－08)



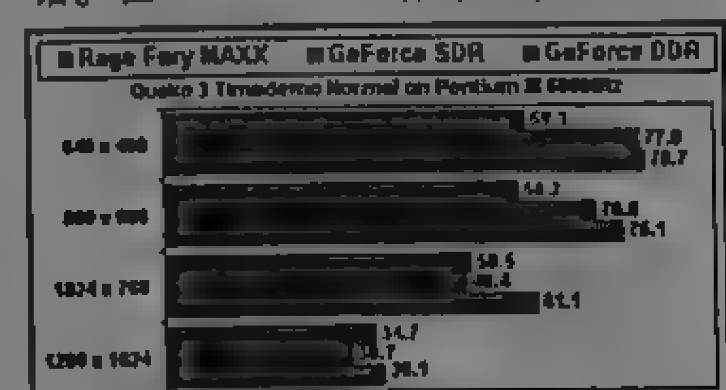
(图－09)



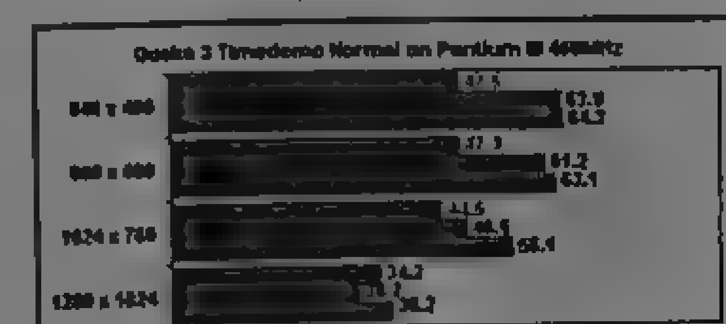
(图－10)

正如我们所看到的那样，MAXX 再一次成为 GeForce SDR 的强有力竞争对手。在高分辨率下，MAXX 同 GeForce DDR 的 ELSA ERAZOR X2 有大约 16.6% 的差距，成绩不算太坏。

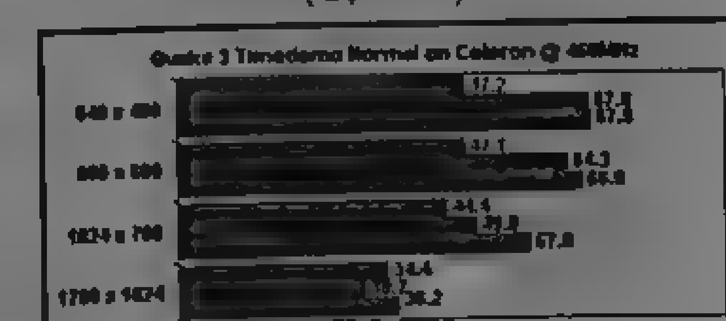
Quake 3 Arena－Normal(图－11～图－13)：只改变分辨率并在 Normal 参数设定下获得测试结果。MAXX 与 GeForce DDR 在高分辨率下的差距缩小到了 4.03%，成绩不错。在 1280×1024 像素下，MAXX 与



(图－11)



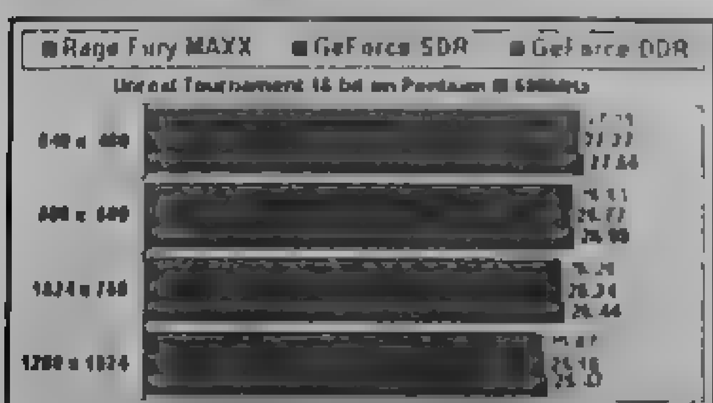
(图－12)



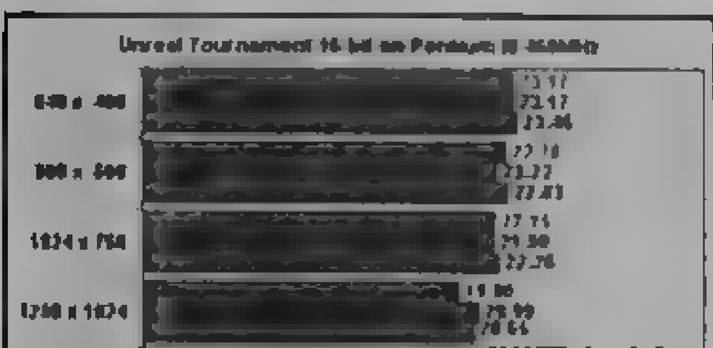
(图－13)

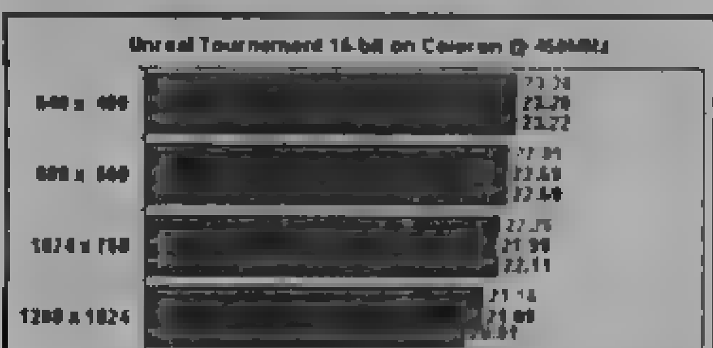
GeForce SDR 相比，领先了大约 13%

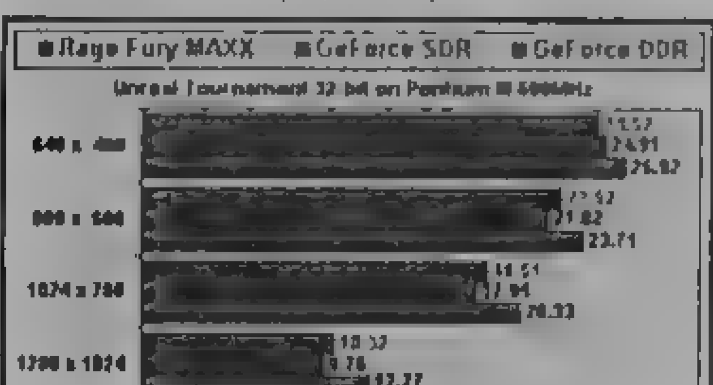
Unreal Tournament v4.02(图14－图 19)：Epic 的 Unreal 引擎凭借演绎让人惊讶的视觉效果，创造出一个有趣的多人模式游戏。我们设计了一个测试



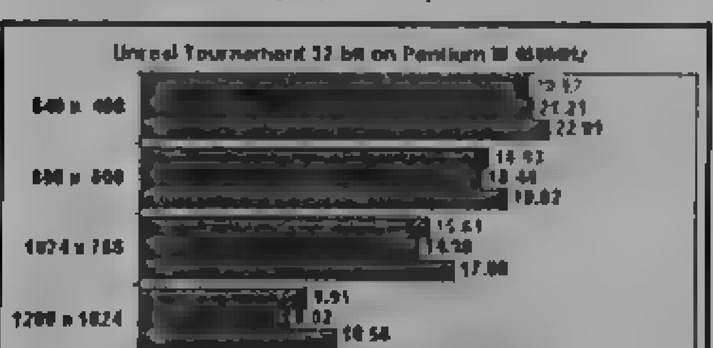
(图－14)

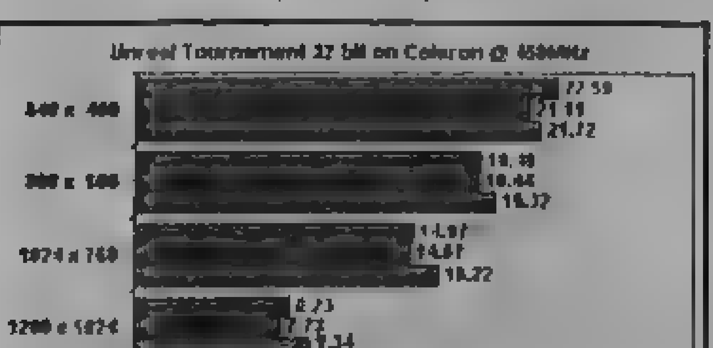

(图－15)


(图－16)



(图－17)


(图－18)


(图－19)

用(竞战模式下的)DEMO，透过它，你能够察觉各种显示卡的瓶颈 为了排除干扰，我们把 SharkBite.dem 运行于 Direct3D 下来获得结果

在这个测试里，所有的卡都在同一起点上（Unreal Tournament 不支持 T& L），由此我们发现得分上的一些差异。在赛扬 450MHz 上的 640×480 像素测试中，ATI Rage Fury MAXX 击败了包括 GeForce DDR 在内的其他显卡。而且在整个测试中，ATI Rage Fury MAXX 基本上都压着 GeForce SDR。GeForce DDR 凭借内存带宽的优势，在赛扬 450MHz 以上的机种测试里击败了 Rage Fury MAXX

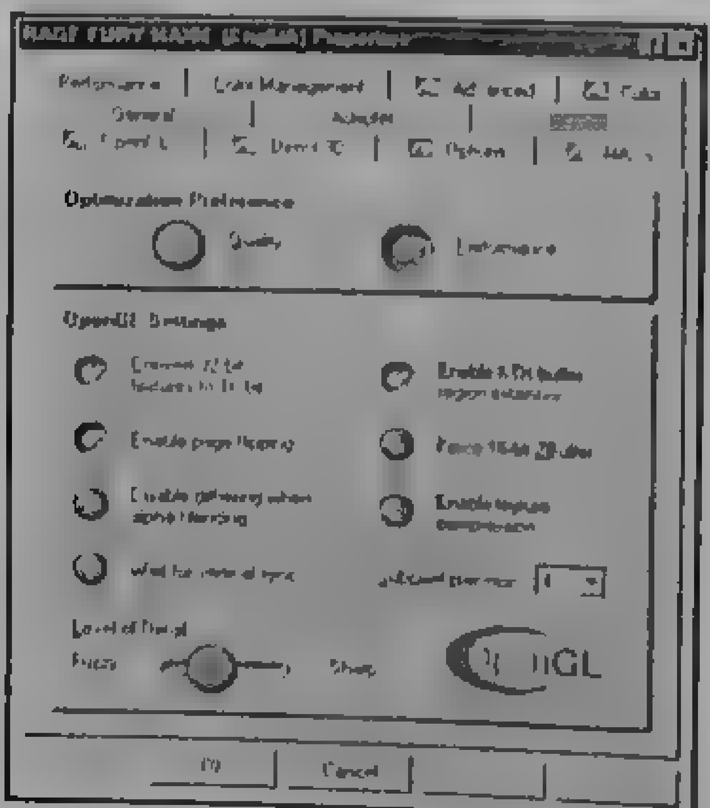
随着 2000 年有更多支持 T& L 特性的游戏面世，ATI 将推出具备硬件 T& L 特性，被称为 Rage 6 的显示芯片，届时 T& L 将正式成为显卡的标准功能。

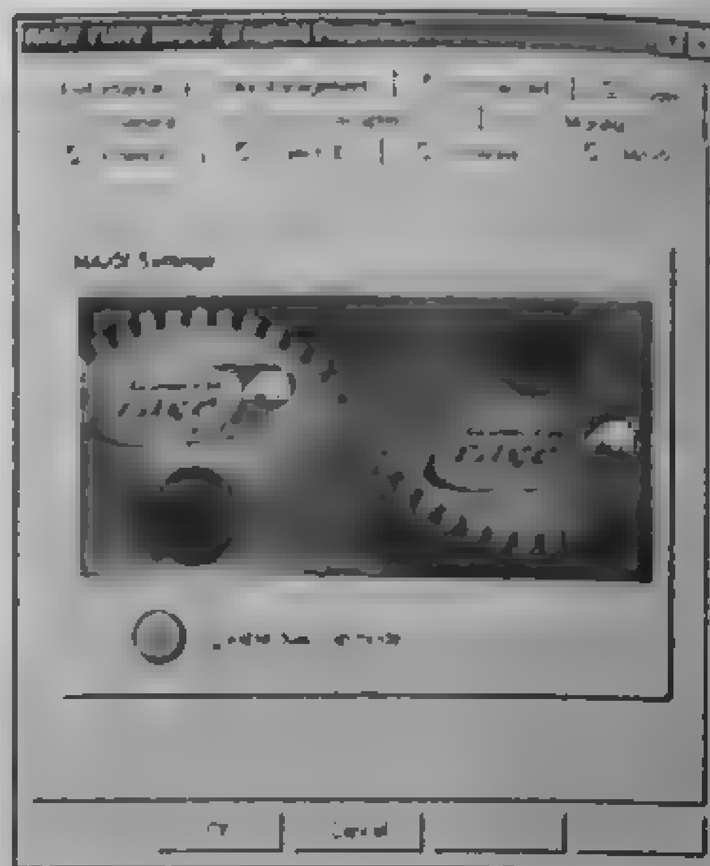
MAXX 的驱动程序

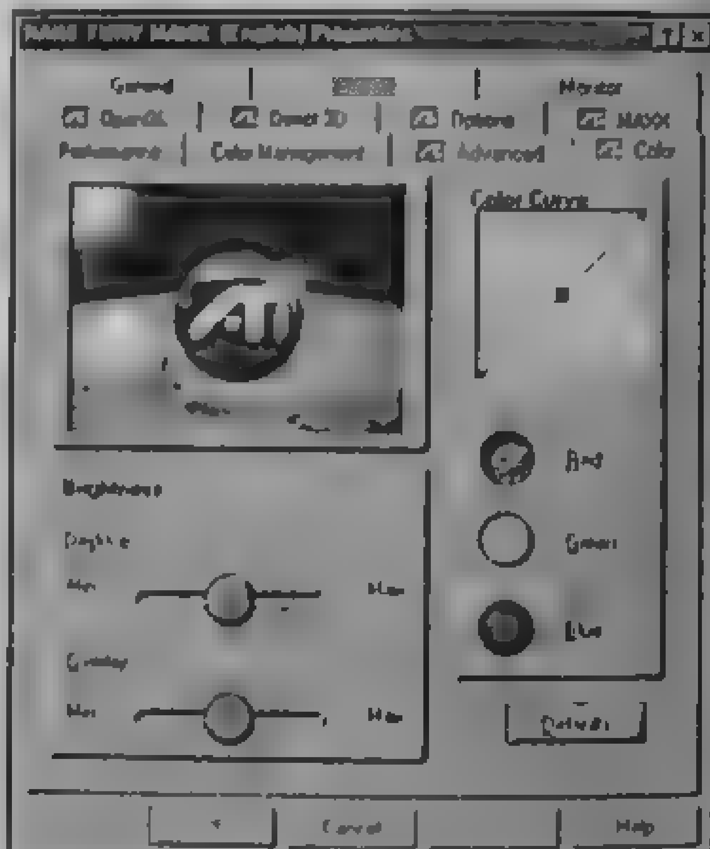
MAXX 的驱动程序非常类似于 Rage 128，ATI 为我们提供了 Direct3D、OpenGL 以及 Gamma 控制，可惜没有提供超频功能。(图－20～图－23)

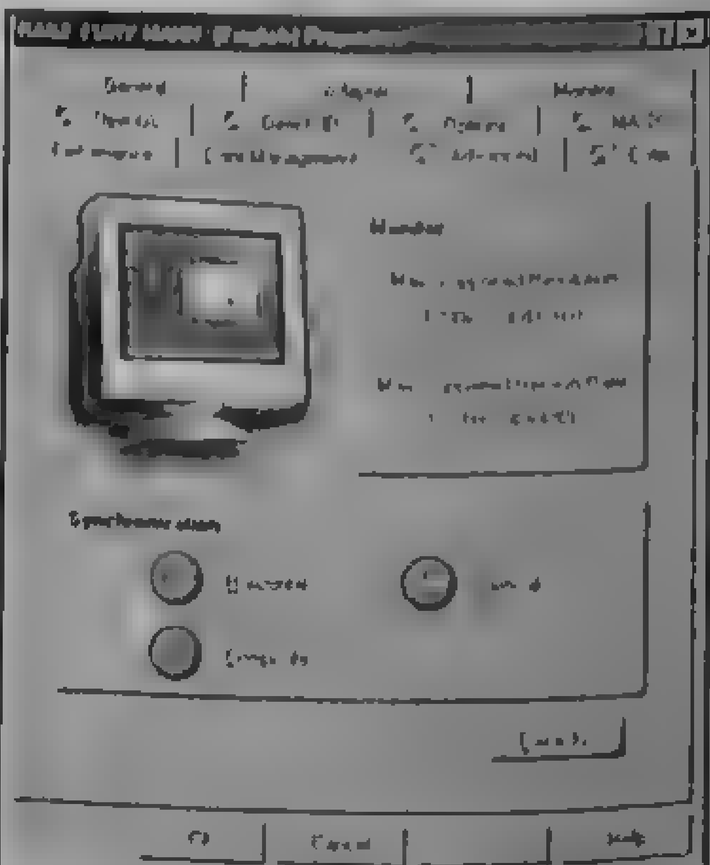
粗略判断一下，驱动程序非常稳定，没有什么大问题。当两块芯片都使用的时候，AFR 技术将自动调节而无须人工干预。

2D 环境下，比如桌面，该卡将自动切换到单处理器模式。


(图－20)


(图－21)


(图－22)


(图－23)

驱动程序唯一瑕疵出现在 3D Mark 2000 中：在直升机演示里，出现了贴图错误以及一些烟雾斑驳的现象，我们获知这会在下一版驱动中解决

鉴于 2D 品质方面没有什么缺失，我们希望 ATI 下个驱动能在 2D 性能上努力

DVD 能力

ATI 一个重要强项是它们产品的 DVD 回放表现。由于 MAXX 是基于两块 Rage 128 Pro 芯片，所以 Rage 128 Pro 的所有特性都能在 MAXX 上找到。这包括硬件 Motion Compensation、iDCT 支持以及 Alpha Subpicture Blending 阿尔法子图混合(图－24)。

包装中唯一的应用软件是版本号为 3.2 的 ATI DVD 播放器，该播放器基于 Ravisent(原来的 Quadrant International) 软件解码引擎。它易于使用且引人的界面，充分体现出 ATI 对 DVD 播放的独到之处。



(图－24)

超频表现

非常遗憾，由于 Power Strip 目前的版本无法识别 Rage Fury MAXX 的内核以及显存运行频率，我们无法对 Rage Fury MAXX 超频。可以运行于 143MHz 的 7 纳秒内存被降速工作于 125MHz 下，内核频率也并未高于原来的 Rage 128。无论如何，这都为我们以后找到合适的超频工具进行超频留下伏笔。我们使用 Raytek 的 ST3 热辐射探头进行非接触性探测，发现 MAXX 的散热片温度从来没有超过摄氏 38 度。

综 述

无论结果如何，该产品都是非常有趣的一款板卡。由于 AFR 的限制，目前它只能在 Win98 下工作，而且缺乏 TV－OUT，使得它的应用范围受到很大限制。照我看来，这块卡将在春节前后在国内推出，至于它能否在国内收到欢迎就属于未知数了。从个人角度看，至少我们还有许多其他选择：Savage2000 和 GeForce 256 等。

原文：Chris Angelini(http://www.sharkyextreme.com/)

玩家警世录

——跳舞毯过敏体验

■文/顾方

世纪末的最后几天，俺以 100 多大洋购入了最酷最流行的电脑用跳舞毯一条。自媒体上得知世间有如此好东东后，俺变开始日思夜想，以至于那日连价也没侃，真不知被黑心奸商赚了多少。

回家后，我一通狂跳至腿肚子抽筋为止，想到跳舞毯折叠后存放恐怕会有褶皱，俺便在墙上敲了个钉，象伺候世界名画一样把毯子挂上，然后贴近使劲嗅了一下那清新飘香的塑胶味儿，痛快地打了个喷嚏，美滋滋地与周公谈 MM 去了。

第二天，不幸发生了。俺起床后喷嚏不断，涕泪齐流，一副清末烟鬼的模样，要知道俺的身子向来是特棒的啊！没辙，看来只有上白天使那儿配些感冒药吃了。

挂号后给俺瞧病的是一位伯伯天使，他先让俺把嘴张开，过了一会儿又翻俺的眼皮。

俺说："伯伯大夫，俺没别的毛病，您给开点儿感冒药就行了。"

"感冒？不是感冒，你这是过敏！说吧，这两天接触过哪些化学物品？"

"没，绝对没有！俺这人一见硫酸、硝酸、盐酸之类的东西就发毛。"

"干吗非要酸不可啊，化纤、塑胶的也成。"

"塑胶……跳舞毯算吗？"俺揉了揉被他拉得发红的耳朵说。

"跳舞毯？"

"就是一张这么大的塑料皮子。"俺边说边比划。

"有味儿吗？你接触多长时间了？"

"有点儿，不难闻，挺香得，俺把它挂房间里了。"

"这不结了，你对那味儿过敏，"天使伯伯边在处方单上写下俺压根看不懂的中国字边说，"拿这方子提药去，回头把那皮子在通风处吹吹，去去味儿，没事少碰，对身子没好处。"

"哦，那谢您了，不过俺那皮子是健身用的、日本货。"俺操着浓重的汉奸口气说。

"得了吧，要真是日本货你也不能上我这儿来，现在的东西啊……"他把处方递给俺，意味深长地说。

后来的事一切顺利，俺吃了药，把毯子挂到了阳台上，身体自然也好了。俺想对朋友们说的是，买东东时多瞧瞧，具有中国特色的仿原装产品虽然便宜，但如果把身体搞坏了就太不上算了，您说是吧！

随身听之间的较量

——*MP3 vs. MD*

■文/未名

MP3是当今互联网最流行的音乐格式，但由于最初MP3只能在电脑上欣赏，人们又发明了便携式的MP3随身听，这样一来，我们就能带着MP3随身听在无论大街小巷的任意地点欣赏歌曲了。虽然只是一个小小的新生事物，但录音公司和音像制品出版商立刻就感到了一种深深的威胁，反应异常激烈。即使如此，便携式MP3随身听的生产厂家仍然如雨后春笋般冒起。

放下MP3不说，你一定碰到过这样的情况：Walkman用了没多少时间就没电了；磁带听久了声音会失真，搞不好还会卡带；Discman别在哪里都不舒服，持续震动还会造成声音停顿；为了听一首喜欢的歌，你必须买一整张磁带或CD。而这里要谈的MD在技术上先进得多。它完全是数字式的，体积比Discman小多了。那么选MD好，还是MP3随身听更佳？(图－01)

(图－01)

音质：MD是完全数码录制，是纯正的数码音乐；而MP3随身听采用的MP3格式属于有损压缩，压缩比大约是10:1，也由于这样，MP3音质并不比MD好。但在实际收听上，只要MP3采样率足够高，两者音质上不会有太大差别——大多数使用者并不是是Hi－Fi发烧友，无法听出MP3和CD差别。

体积：现在市售的MP3随身听都很小，并且很轻，因为它很少有机械部件。先说说MP3播放器的主要原理：一块控制芯片、控制解码芯片和LCD液晶屏组成系统。先由解码芯片把闪存(Flash Momery)或是闪存卡(Smart Media)中的MP3文件解码，然后经数/模转换，最后从耳机输送到我们耳中。至于其它功能，如FM收音、现场录音……只不过是在MP3播放器中加入FM数码调谐器、内建麦克风。因此MP3随身听可以做到一个打火机大小。

MD不一样，它内含马达等机械部件，再加上MD无论如何精简，都要有MD盘那样大。这使得MD的体积和重量都比MP3随身听大和重。

播放时间：一张MD盘可以播放74分钟音乐——就是一张CD的播放时间。MP3随身听自带的闪存最常见的是32MB，再加上快速闪存卡的64MB，就是96MB，以一首MP3容量为3.5MB计算，总共可以录制27首，大约96分钟。虽然MP3播放时间比MD长，但要知道，一张32MB的快速闪存卡要8百元左右，这不是所有人能承受的价格。MD储存用的MD盘或磁带价格很便宜，一般大约在20～30元左右。顺便说一下耗电量，MP3随身听确实省电，通常一只5号AA电池足以维持12小时以上的持续播放。

录制设备与时间：MD歌曲的录制速度很慢，录一首歌的时间就是听一首歌的时间。如果要完全录制整张CD就要74分钟！这么费时让很多人受不了。如果把机子打开让它自己录制，这会使机器加速老化——MD的激光头很容易老化，像CD－ROM用久了读盘能力下降一样，要拿去修理。要知道激光头这东西可贵得很，搞不好换一个还不如再买过一台MD。另外在录制过程中，还需要Discman或音响设备来过度才能把CD歌曲录制到MD中。这方面，MP3随身听的录制也比MD快很多，从电脑下载一首3.5MB的MP3到随身听大约只用十几秒（以帝盟Rio PMP300为例），但这也取决于MP3随身听所用的接口，用USB比并口可以快一倍左右。

价格：上面对比了储存设备的价格，现在要说机子的价格了。MD价格平稳在1千～2千元左右，MP3随身听价格明显比MD有优势，像Rio PMP300和三星的Yepp只卖100美元(编者：可惜这样的价格，目前国内用户还享受不到，这也导致MP3随身听在国内无法真正的热卖)。不久的未来，MP3随身听会象其他电脑配件一样降价，并且幅度会很大，要买MP3随身听的朋友可以多等等以便看准时机。

其他功能：有的MP3随身通过驱动程序和配套软件的支持，可以允许文件上传，只要把文件传到MP3随身听里，就可以做活动硬盘，这是MD所没有的功能。

MP3随身听优势不少，但如何选择要看用户的实际情况，如果家里没电脑，没理由买MP3随身听。MP3随身听的一个严重制约问题是快速闪存卡“太”贵，暂时的方法是把MP3放到硬盘，听的时候再临时下载到MP3随身听，或是把MP3歌曲文件的采样率降低，通常是128Kbit/S或更低，这样一来可以在有限内存放更多的MP3了，但您付出的代价就是要牺牲一些音质。



(图－02)

请本文作者速与编辑部联系以便奉上稿酬

G400的强力新助

——Turbo GL驱动

■文/文风

驱动程序是硬件板卡性能发挥的关键之一，显卡更不例外。就像1998年的nVIDIA TNT一代，指标上虽然较Voodoo2更快，但一段时间内性能却总是稍逊一筹。究其原因是初期的TNT驱动并没有打开芯片真正厉害的功能——单周期双纹理，而Voodoo2有。后来nVIDIA全力开发代号为“雷管”的新驱动，终于将这一功能完善，使TNT最终超过了Voodoo2。

Matrox G400存在同样的问题(图－01)。在技术及功能方面，它是新一代显卡中出类拔萃的，比如256位双总线结构、环境凹凸映射贴图和双头显示等。不过在产品发布初期，由于驱动不完善导致性能表现不是很理想。随着时间的推移，Matrox公司不断完善驱动程序，使G400的性能也随之不断提高。通常情况下，世界名牌产品都是这样，象创新先后为SB Live！声卡编写了LiveWare 2.0和3.0驱动，使得Live！声卡的表现越来越好。



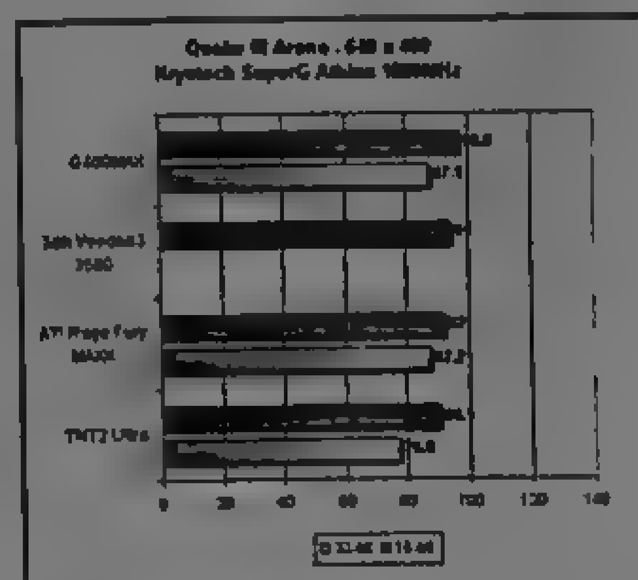
(图－01)

以G400为例，Matrox最先在5.13版驱动中实现了正式的完整版OpenGL ICD驱动，一改往日MGA卡OpenGL性能不完善的劣势。紧接着Matrox又在不到一个月内推出了5.30版驱动，除进一步改善D3D和OpenGL性能外，还新增加了特殊的“Tuobo GL”驱动包，使G400在运行诸如《Quake》、《虚幻》、《半条命》系列等OpenGL类游戏时有大幅度的性能提升。尤其是《虚幻》的提升幅度超过100%，最新的《Quake3》也拜此驱动所赐，有近50%的性能提升。

在5.30驱动中集成的是Tuobo GL第一版，它只有和高级处理器PentiumⅢ或K7 Athlon配合才能充分发挥作用，这对于很多使用Celeron和PⅡ的朋友来说是个令人失望的消息。终于，令人鼓舞的新版完成：Matrox在发布了更高性能的5.41版驱动后，推出了第二版Turbo GL驱动，此版本不但适用于PentiumⅢ和K7，更可用于一般的K6－2和Celeron等普及CPU，这样更多的用户也可以体验到G400的超级游戏性能。

从技术角度看，这个Turbo GL驱动和Voodoo3系列由第3方开发的W_GL驱动有些相似之处，它们都是特别为某些游戏开发的专用驱动接口，用于优化硬件和游戏间的协作，从而最大发挥显卡性能，增进游戏效果。不过G400的这个Tuobo GL驱动又和Voodoo3的W_GL有本质区别，具体表现在：G400基于256位双总线结构、硬件支持环境凹凸贴图、5纳秒的高带宽显存、AGP4×接口等优秀条件，所以可以通过新驱动不断发掘板卡潜力。Voodoo3为128位单总线，由于不支持AGP DIME大纹理传输，所以它的W_GL驱动只能通过在图象质量、画面细节和游戏效率等方面的互相妥协来改善总体表现。

综合看来，G400的Turbo GL是一个提高画质、增进速度的优秀驱动，它没有通过任何“作弊”手段来实现高速，因为G400的硬件机能本身就足够先进。使用了最新Turbo GL驱动的G400，在《Quake》等著名游戏中的速度明显超越以往和同类产品。下面是摘自著名硬件评测网站Anand Tech的测试数据（图－02）。(原始数据请参阅www.anandtech.com)。



(图－02)

笔者平时运行《Quake3》喜欢用1024×768@32bit，在此分辨率下，使用5.41版的G400MAX可以看到更细腻的图像质量，再考虑到“环境凹凸贴图”和“双头显示”等其他产品所有没有的特点，我相当喜欢我的G400。

另外G400内部其实还包含很多有待开发的特性，如“硬件几何加速T&L”、“单周期多纹理”等，Matrox已宣布将在今后的驱动中逐步打开这些高级特效，老用户到时可以免费获得。

您若想得到新Turbo GL和最近刚更新的5.50版驱动可以去www.matrox.com/mga下载，如果没上网，也可以到G400总代理的服务中心免费拷贝——但不是所有人都能享受的——那里只接待由中科代理的简体中文版G400用户。

永不停息的奋斗——AMD

■文／杨远斌

IT产业是创造奇迹的行业，新生代中，Yahoo，Amason，E－Buy是新的出线者：年轻、财富、时机他们都拥有。但与AMD相比，他们更象是时势造就的英雄——其中有不少运气的成分。

传奇企业

AMD的全称是Advanced Micro Device(先进微系统公司)，它是Intel在个人电脑芯片领域头号、也几乎是唯一的真正竞争者。与Intel的229亿美元年销售额相比，AMD只有其1/10，但两者的前身却很有缘。当年硅谷的“黄埔军校”——仙童公司曾经有8人辞职，其中3人组建了Intel公司，另外1个人创建了AMD，这就是Jerry Sanders。昔日的同僚在商场上却成了一生的宿敌。整整30年，AMD几乎一直在Intel制定的游戏规则中跟进，输掉一场战役，转向下一场，来来往往……


Jerry Sanders

硅谷是创新的摇篮，但硅谷从来不偏袒创新者。早年开创的公司能存活至今并发展壮大的屈指可数，成功了的基本上都是行业领导者。从这个角度看，AMD是个奇迹。

这里我们不谈它的过去，因为今天的AMD依旧在IT风暴的中心，在竞争的最前沿，依旧继续演绎着新的传奇

＊ 公司的30周年华诞成了其最大的亏损年度

＊ 99年7月，公司首席执行官拉扎在经历1个季度的严重亏损后辞职，桑德斯重新执掌公司的日常运作，他已不再年轻

＊ Athlon芯片的推出使公司在高端芯片上首次超过了Intel，Intel的同层级系列Coppermine(铜矿)终于慢了一步

＊ 11月，AMD总部一场1个小时的会议后，当天股票上涨23%，Intel股票下降5%



疯狂的本钱

AMD是不同寻常的，它的历程给人最深的印象就是——顽强，如果说硅谷的偏执狂Intel都还是3架马车共同扶植，那AMD的个人色彩要浓烈的多，它是桑德斯一手创办、经营的。如果失败也会悲壮得多。竞争是需要永不停息的奋斗，要有本钱，AMD到底有什么资本？

桑德斯在年度分析师会议上宣称，750MHz的Athlon将在1999年底发售，2000年第1季度，800MHz的芯片将铺向市场，900MHz的芯片也已在试运行之中，据称这3种芯片基于增强的Athlon内核，都采用0.18微米技术。暂定为“K75”。

下面是几款正在研发中的芯片，AMD在这方面公布的情况很少，但一些基本资料还是可以先睹为快的。

第1款产品代号“雷鸟”(Thunderbird)，瞄准高端市场，冲击1GHz乃至更高时钟频率。



第2款代号“裂火”(Splitfire)，瞄准主流PC市场，将是K6系列的替代者，只应用于Socket A架构。不过这款芯片可能还不会很快上市，因为AMD称K6将服役到2000年底(看来还有油水可榨)。

注意，到了2000年下半年，AMD将转向更高级别的集大成芯片——Mustang(好听的名字！我喜欢将它音译成“盛唐”)。它将支持266MHz系统总线，板上缓存提升至2MB。这款芯片也将是AMD第一块采用铜金属内连的0.18微米芯片。它将工作于Slot A或Socket A架构——不知道是否属于K8，应该还不是——也就是说这还不是Intel千年大作——Merced(IA－64)的真正竞争对手。恐怖哇！

据称，盛唐芯片还将是第一块具备移动特征的Athlon芯片，符合笔记本电脑对功耗能等方面的要求。

2000年下半年，AMD打算推出一款双芯片组——IGD4，它将支持RumBus内存、AGP4×。它的合作伙伴Hotrail，其API也正在发展四向芯片组，这可以看作他们即将进军服务器市场的又一动作。

COMPUTER & GAME 硬件兵工厂

说了这么多，是不是对AMD更有信心呢？那么眼前它能度过难关吗？的确，关键是眼前。面对30年来最严重的季度亏损，桑得斯在99股东大会上不无痛心，他总结为两点：

＊ Intel垄断性的竞争：制订了不对称的游戏规则。他将Intel称作800磅的大猩猩。

＊ 自身生产能力不足：使很多实力雄厚的PC大厂商担心AMD供不上货而不敢下大单。99年第1季度芯片装运量从上一季的550万降到430万，白白损失了1.3个亿。

不过最近形式似乎有了好转：一方面AMD有比以往任何时候更加全面的产品线和客户需求，另一方面生产能力也有了很大缓解。

位于美国德州的Austin工厂(FAB 25)已累计投资18亿美元，用于生产各种逻辑器件；而位于德国Dresden的(FAB 30)工厂又获增资10个亿，规模和品质都将有相当改进。这个位于德国的基地是生产Athlon芯片的关键，据称季度产值能达到8亿美元，完全满足供货要求。





此外，作为AMD财源的另一支柱业务——闪存，实际上也是赢利的王牌。由于受蜂窝电话、顶置盒、电信设施的推动，这一市场前景极其看好，预计单季收入将达2.5亿。

桑得斯最后的预测结论是让外界分析人员大跌眼镜的，他认为1999最后一季度，AMD收入将达到8亿美元，收支持平，而此前华尔街大部分分析人员认为这是不可能的，因为一个季度前，他们还正遭遇历史上最严重的亏损

精干的领导、技术、产出实力和强劲的市场需求，看来已使AMD在疯狂的市场竞争中具备了一定资本。从理论上讲，AMD的盈利业务不在CPU，也许早该考虑退出，但是AMD已经在这场马拉松竞争上斗了20年，除非桑得斯下台，否则他是不会退出的。

有了这些资本和经历，也难怪桑得斯自豪的对比：1998年Intel的半导体收入超过随后排名的五家芯片厂商(摩托罗拉、德州仪器、IBM、朗讯和AMD)的芯片收入总和，而只有AMD是唯一与Intel在微处理器上头碰头竞争的。他认为AMD是唯一有资格在这块市场上与Intel抢夺利润的。

AMD能行吗？

IT产业有许多自己的游戏规则。其中重要的一条就是你有充足的空间预测——这并不代表事实，但却很重要。如果你能够说服别人，你就能争取到市场、争取到份额、争取到支持，实现你预想的未来！

AMD在这方面是做得很好。桑德斯并非技术天才，但绝对是行销高手，一言九鼎，他的话对公司无疑是一种优势。加上以上的条件，AMD是有希望的。

但凡事都要看另一半，Intel决非等闲，无论从资金、市场、公司机制、技术水平都堪称一流，几乎是个完美的公司。当初在AMD推出K6猛攻低价电脑市场时，Intel一度踏空一步，但迅疾凭借雄厚的资金推出Celeron系列进行反蚕食，AMD成功的市场策略却并未取得应有的成功市场回报，竞争之激烈可见一斑。

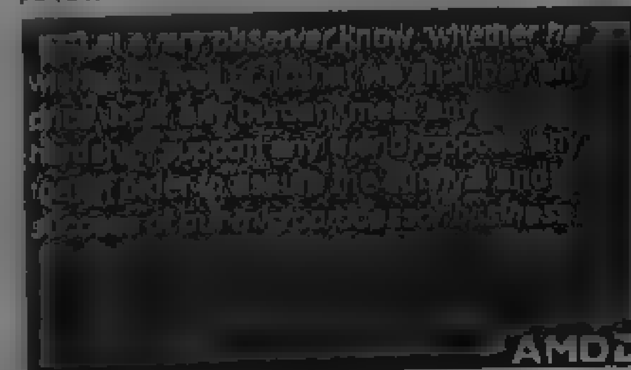


AMD与Intel的斗争是不容有闪失的，提早推出Athlon是其中重要的一步，但指望它一抗到底，乃至对抗Merced是不现实的。AMD可以说已进入关键时期，它的生产、研发、行销系统将受到全面考验，目前的情况是机会已经出现，优势仍在Intel一边。

IT竞争是激烈而疯狂的，芯片业又是其中的核心、引擎。我们关注其走向，更深受其影响。最后让我们看看桑德斯改编的肯尼迪的名言：

——让每一个希望我们好，或者诅咒我们坏的人知道：我们将不惜一切代价，承担一切责任，克服一切困难，支持一切朋友，反对一切敌人，确保我们微处理器业务的生存、成功！

AMD，这就是一个奋斗不息，在疯狂竞争中前进的公司。



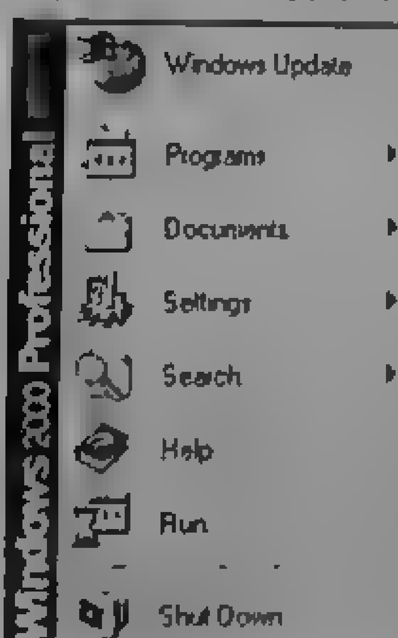
公告板

——兼软硬耳边风

啊！终于作完2月这期了，您现在手里拿的这本杂志，由于春节的缘故从编辑部里计算，出刊日期提前了不少，加上前一阵的增刊，Chance已经连续N个周末不曾休息，日子过得连星期几都分不清了。不过在编完了2月的栏目后，发现还是有些事要和大家聊。

进入2000年，在一番考虑下，我决定取消了"捷径加油站"栏目。从99年一年的情况看，越来越多的读者开始通过网络发来有关电脑软硬件的使用问题，而传统信函方式日渐稀少，Chance也总是力所能及地及时给大家回复E-Mail，不过这里一定还有不少朋友的网上提问被我遗漏，这里一并真诚地道歉。没有上网的朋友您也不要着急，取消加油站的栏目可不是说就此"抛弃"您，只是传统的寄信方式效率实在太低；就算一收到您的信我立刻就回复，往返没有10天也是做不到的。碰到信中描述不清或误会的地方，恐怕就要一个月左右才能解决。这样的效率实在是……！所以，如果您没有上网，碰巧有问题需要我帮忙，您可以按照杂志上的号码直接打电话给我，这样方便快捷，也容易说清。遇到某些大家共同的问题，Chance会不定期刊登在"编后公告板"里和大家讨论。

另一件事，是关于去年曾偶尔露面的"软硬耳边风"。这个不能算正式栏目的栏目意外地受到朋友们欢迎。其实那就是Chance日常工作的一部分。整日周旋于读者、作者、市场和厂商之间，脑子里灌满了各种各样的新闻、谣言与小道消息。有些或许对朋友们的升级、选购有所影响，我就把它们整理出来提供给读者，这就是"软硬耳边风"最初的动机。后来随着1999年尾工作的日渐繁忙，这个"动态"栏目就暂时从纸面上消失了，不过既然大家喜欢，Chance还是会尽可能满足您。那么最近这段时间有什么要说的呢，您就往下看……



(图-01)

[Win 2000——小盖的新礼物]：这两天刚听新闻里说，由于面临被分解的危险，微软的小盖决定辞去首席执行官的职位，由公司里的二把刀——不，是二把手——来接替自己，希望以此缓和同美国司法部的矛盾。不过我猜想这些问题不会影响您继续使用Win 98，而且这个月编稿的空闲时间里，我还顺便装了个最新编译版本Build 2195的Win 2000 Pro，总体感觉是"真好用啊"！Win 2000内置大量的硬件驱动程序，装完系统几乎不用你在硬件上费什么心思了——不过前提是机器里的板卡是知名厂商的产品，或者至少符合公板标准设计。多内码支持使得即使英文版的Win 2000也可以正常使用中文软件、打开中文文档。另外Win 2000的稳定性也比Win 98有大幅度的提高，几乎开机一整天不需要重新启动，更别说让人恼火的蓝色屏幕了。说到招人讨厌的地方，恐怕就是安装上的问题。新装Win 2000要占去大约600MB的硬盘空间；而且不知是否因为仍然不是正式版的缘故，Build 2195的Win 2000竟然没有提供多种安装方案的选择，让我这种用惯了[用户自定义]安装的人格外不舒服，看着一堆用不着的Win 2000垃圾组件往硬盘上复制，真是心痛啊。等3月份正式版上市后，Chance会尽快组织一批关于安装、调试、优化Win 2000的文章，帮助大家顺利完成新世纪的操作平台转移工作。对了，忘了告诉您，Win 2000虽然没说，但一样支持最传统的FAT16分区表，您要真那么讨厌FAT32，一样可以用新操作系统。对Win 2000感兴趣的话，可以到http://storm.yuntai.com/~wayne/这里看看。(图-01)

[nVIDIA的驱动——没完没了]：不知道nVIDIA系列的显卡是不是现在用户中拥有量最大的产品，反正绝对数量是不少。截止到1月20日，最新的驱动是"雷符"4.01.12.0369，不过这个好象不是官方版本，nVIDIA自己网站上推出的是4.01.12.0368(简称3.68)。据称这个3.68在《QUAKE3》中，可以使大家认为已经被榨干潜力的TNT系列再快不少。国外测试结果，在PⅢ500MHz下，用了3.68的驱动，《QUAKE3》的DEMO1由88.2帧提高到了124.1帧(低分辨率下)。nVIDIA工程师的功夫实在是高。您可以在这里得到3.68的驱动ftp://file2.mydrivers.com/display/368W9X.exe，那个非官方的3.69可以在这里下载http://file2.mydrivers.com/display/Win9xAGP369.zip(顺便说一句，这是国内最大的硬件驱动大全站：驱动之家，我个人非常欣赏这类术业有专攻的站点，希望不断提升自己现有系统性能的朋友，这个站不可不来)。(图-02)



(图-02)

[降价——My Favorites]：降价是所有电脑产品都无可避免的命运，特别是诸如板卡这类更新换代特别勤的产品。这不是，临近春节，台湾板卡大厂耕宇耐不住寂寞，一下打了四记重拳：



(图-03)

方案1：耕宇的朋友告诉我，他们从nVIDIA买进了数百K的TNT2 Ultra芯片，制作成板卡后，以1150元的价格零售。Chance目前还没拿到样卡，但听耕宇的朋友讲，价格虽然做了如此大幅度的下调(截稿时，TNT2 Ultra大约要卖到1600元左右)，但在做工和质量上绝对没有缩水。记得去年我曾提醒过读者，耕宇后期卖的部分Voodoo2比较偷工减料，不值得购买，看来这次不会发生同样的情况了，等拿到样卡后再说吧。

方案2：Savage 2000是今年很多人看好的3D加速卡。目前已经上市的，暂时只有DIAMOND的产品。他们推出的促销手段是1999元再加1元，可以买Savage 2000的同时得到一只56K的外置MODEM(Supera Express，去年我们曾介绍过该系列中的USB产品，这次赠送的是传统COM口)。如果您恰好要上网，反正也是买MODEM，这个方案不错；可如果您并不想要这只MODEM，那么1999元的价格就实在是贵得离谱了。

现在耕宇马上就要推出自己的Savage 2000，准确地说——如果没有意外——1月25日开始，耕宇Savage 2000会以1450元的价格出现在大家面前。按照目前得到的消息，耕宇的Savage 2000用料比DIAMOND的还好，预计显存采用5纳秒的颗粒，而不是后者的6纳秒。不过眼下对我而言这还是传闻，在拿到实际样品前，Chance什么也保证不了。(图-03)

方案3：其实到目前为止，专业用显卡和家庭娱乐显卡始终无法完全统一。虽说很多厂家声称自己的产品支持象OpenGL这类的工业开发API，但Chance认识的专业美工人员，没有一个人在用类似ELSA的GeForce256这类卡。所以在专业人员心中，Permedia 3一直是他们念念不忘的牵挂。现在耕宇的Permedia 3已经上市，售价2000元，对于专业人员而言，这个价格实在不贵。



(图-04)

方案4：VIA的694X芯片组比693A更先进，是最近被各方都看好的主板设计方案之一。耕宇做显卡，同时也是主板大厂，他们将在春节前后推出套装产品：采用694X的主板配上一片AGP4×的显卡，总价在1100元内，虽说现在尚不清楚这AGP4×到底是个什么×，但1100元的价格对囊中羞涩的朋友总是颇有吸引力。您自己掂量着办吧。(图-04)

[AGP4×——都是新技术惹的祸]：最近连着几位读者打电话，说买了i820的主板，显卡就开始出问题；再细问，这些显卡彼此不同，出的状况也不一样，Chance自己也纳闷呢。正这当口，ATI的朋友送来了一片新的ATI All In Wonder 128 Pro 32MB，别的倒没什么特殊，但ATI特意打电话告诉我：如果您用的是820这些支持AGP4×的主板，请不要安装一般的Win 9x驱动，会有问题。请安装光盘里另一个专门的AGP4×驱动。啊哦！莫非那些朋友的毛病也是出在AGP4×驱动上？因为现在许多显卡虽然硬件支持AGP4×，但驱动程序一般都默认运行在2×或1×模式，比如G400：您安装完驱动，G400这时默认是运行在AGP1×模式。您自己去网上下载一个名为G400Tweak.CPL的小工具，把它放到控制面板里，修改其中的[Force G400 AGP2×]才能使宝贝卡在AGP2×下跑。其实就是修改一下注册表的键值，不过用这个CPL工具，过程方便些。

所以买了类似820这类支持AGP4×主板的朋友，如果显卡有问题，或者装个新驱动试试，或者看看主板有没有说明可以屏蔽AGP4×模式的跳线。

[Athlon和GeForce——一山不容二虎？]这两个爱物，价格都不便宜，偏还彼此叫劲。在Athlon系统下，GeForce256无法打开AGP频带寻址功能(AGP Side-band Addressing Mode：这玩意干吗用先不管，打不开总是让我别扭)。现在好了，修改注册表就可以解决。

适用于nVIDIA 3.6x版驱动的修改方法：

```
[HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\NVIDIA Corporation\Global\NVTweak]
"CoolBits"=dword:00000003
[HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\NVIDIA Corporation\Global\System]
"DoIOToFlushCache"=dword:00000001
[HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\NVIDIA Corporation\Global\System]
"Super7Compat"=dword:00000000
[HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\NVIDIA Corporation\Global\System]
"EnableIrongate2x"=dword:00000001
[HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\NVIDIA Corporation\Global\System]
"ReqAGPRate"=dword:00000001
[HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\NVIDIA Corporation\Global\System]
"ReqAGPFW"=dword:00000001
```

适用于nVIDIA 3.69版驱动的修改方法：

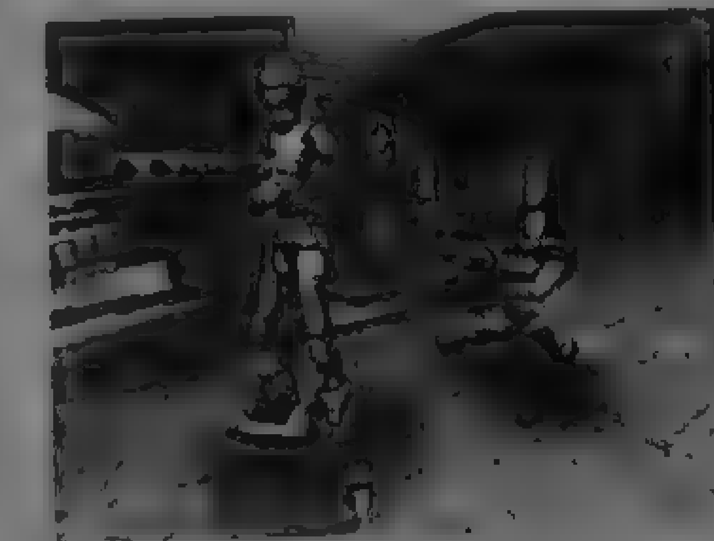
```
[HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\NVIDIA Corporation\Global\System]
"EnableIrongateSBA"=dword:00000001
```



(图-05)

特别提醒您，修改注册表是有一定危险的动作，请找有经验的朋友来完成。如果您修改成功了，别谢我。实话实说，这也是Chance从"驱动之家"上COPY的，您还是去谢谢站长小晔吧(http://www.mydrivers.com/)。(图-05)

[QUAKE3的音效补丁——id抛弃了创新？]从我拿到《QUAKE3》正式版那天开始，我就一直对id气不顺——花了400元人民币，买了《QUAKE3》的"饭盒版"，他们竟然、居然、胆敢不支持EAX！害得我家里的SB Live!和4.1环绕音箱一直无用武之地。还好，总算有国外的超级玩家来解决这个"缺德的BUG"。一个叫TBreak(http://www.tbreak.com/announce/q3arenaeax.shtml)的网站说他们从CREATIVE LABS那里拿到了一个3D Sound In Q3A For EAX的补丁，里面包含一个新的A3DAPI.DLL文件以取代位于..\Windows\System\目录下原有的同名文档。这个补丁使用DirectSound模拟A3D，在SB Live!声卡上实现环绕音效。Chance试了一下，真管用，这下菜单里的[A3D：on]终于打开了。而且对于我这种不记地图的QUAKE3路痴，有了环绕音效真是"如虎添翼"——可以听声辨位，更早一步开溜啦，哈哈哈哈^o^！这个小补丁你可以从这里得到http://quake2.play.net.cn/q3-files/patch/a2ddrivers.exe。(图-06)



(图-06)

来自街机的冲击——Impact

■ 文/Monster

Impact 是街机模拟器历史上第一个能够模拟 3D 游戏的模拟器，由于程序员不愿意透露自己的姓名，所以我们不知道 Impact 的作者究竟是谁

Impact 的最初发表日期是 2000 年 1 月 2 日，这个版本能够模拟 CAPCOM ZN－1 和 ZN－2 上面的游戏，但是为了不让 Impact 真的对街机游戏厂商产生“冲击”，第一版的 Impact 屏蔽了出厂日期晚于 1997 年的游戏支持。所以目前能够玩的游戏只有 5 个：

* Street Fighter EX(CAPCOM/Arika，包括亚洲版和日版)
* Street Fighter EX Plus(CAPCOM/Arika，包括日版和美版)
* 斗伸传 2(Takara，日版)
* 超能力大战(Taito，日版)
* 私立公平学院(CAPCOM，包括亚洲版和日版)

这个模拟器的使用非常简单，带路径解开压缩包，将 boardrom. bin 和游戏 ROM 放入 Impact 的 roms 目录里面就可以了。其中游戏 ROM 可以是 zip 文件，也可以是展开的目录，但 boardrom. bin 绝对不能被压缩。(注意：boardrom. bin 并不包含在 Impact 的压缩包内，我们会在文章的后面给出下载的地址。)Impact 对 ROM 的文件名有非常严格的要求，所以一定要仔细看 readme。

Impact 的压缩包内所带的 3D 加速插件为 OpenGL，但是在他们的站点上面还可以下载使用 Direct3D 或 Glide API 的插件，选择适合你显卡的插件程序，然后替换 Impact 目录中的 renderer. ipc 文件就可以了。

运行主程序之后，先要设置好 Config 菜单里面的 3 个选项，然后从下拉菜单中选择想要运行的游戏，再点 RUN 才能正式进入游戏。不过不幸的是，Impact 所附带的控制插件并不支持手柄，而且只能支持 IP，所以只能使用键盘来痛苦的控制游戏。



Impact 有一个非常出色的功能，支持网络对战。这样装有网络协议的两台电脑就可以实现对打了。这个功能的使用也并不是很复杂，进行游戏的双方必需有一个作为 Impact 服务器(Server)，另外一个则作为客户机(Client)来连接服务器，待连接成功之后就可以进行对战。由于对战需要传输的数据量并不算小，所以建议使用局域网来进行联机。

OK，比较公式化的“Impact 使用指南”到这里就完成了，下面就让我们聊一些与 Impact 相关的东西吧。

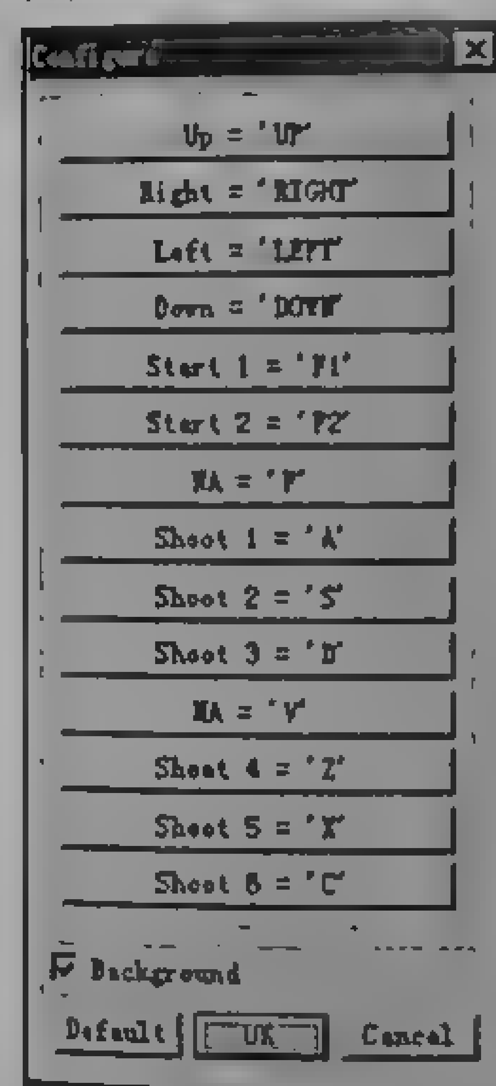
首先，Impact 到底能够模拟什么？是否就只有 CAPCOM ZN－1、ZN－2 的游戏呢？非也，这仅仅是第一步。Impact 能够模拟的街机基板可以说涵盖了除世嘉以外的大部分 3D 街机基板。事实上，就在 Impact 公开发布的第一版推出之前，Impact 就已经可以模拟 NAMCO 的《铁拳》了，但是不明白这次作者为什么没有让发布的程序支持这个游戏



其次，关于 Impact 的作者。这好像是网上的公理：大家一致认为 Impact 的作者就是原先 PSEmu Pro 的开发小组成员。其实说起来也很有意思，瑞典的 Lance 和上海网友 nilei 都有很多证据。举例说明，Impact 最初宣布的时候，名字后面是带有一个叹号的，也就是“Impact!”。而当时名字后面有“!”的著名模拟器只有一个：Bleem!。Bleem! 曾是 PSEmu 最大的竞争对手，这表明 Impact 将会是对 Bleem! 的一个冲击。另外，当时 Impact 也公布了他们的模拟硬件列表，其中很多游戏都是基于 NAMCO 的 3D 硬件，当听到这点之后很多人马上就会想起来，NAMCO 是有硬件同 PlayStaion 互换的。如果用现成的 PSEmu 的核心模拟代码来模拟这些街机游戏的话，是否情况会变得简单许多了呢？当然了，这些都是没有什么依据的猜测而已。

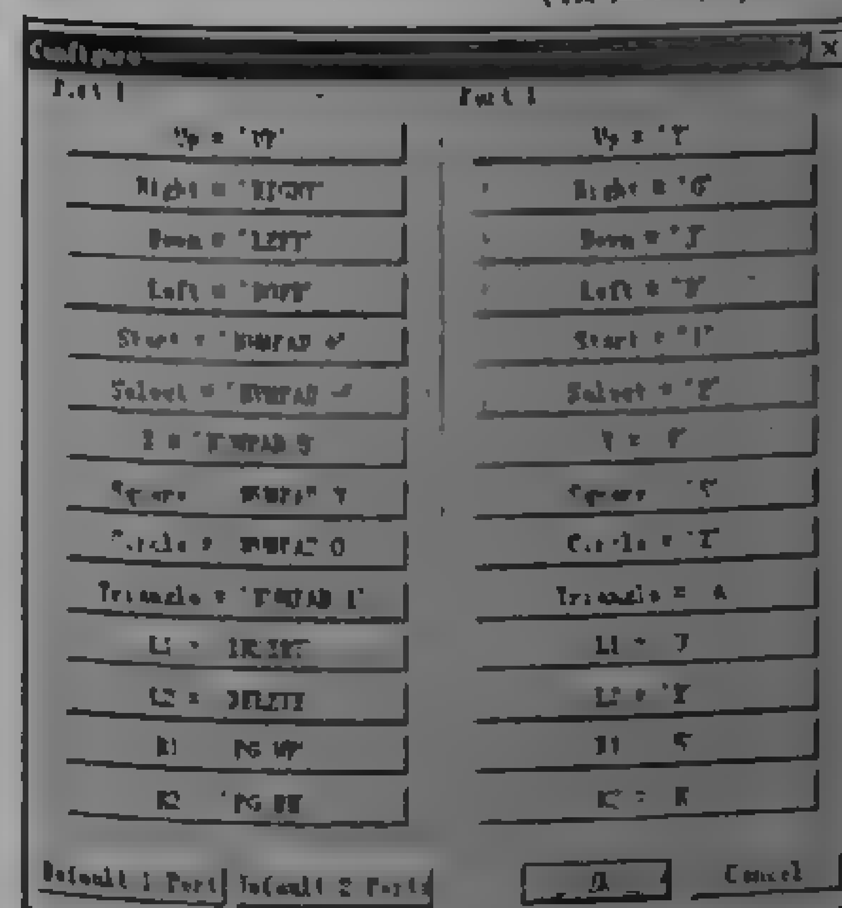
然而，更令人感到不可思议的事情在 Impact 的发表之后发生了——有人发现：原先专门为 PSEmu Pro 编写的3D 软着色插件居然可以在 Impact 上面使用！而效果简直可以说是没有任何瑕纰！这么作的方法非常简单：将 PSEmu 的显示插件改名成 controller. ipc 覆盖 Impact 的同名文件就可以了。紧接着，几乎所有的 PSEmu 3D 加速插件都被证实能够在 Impact 下面使用，而且速度上还要比 Impact 自带的插件要快一些。所以大家马上就认定：Impact 的程序员就是 PSEmu 的程序员。

鉴于这种情况，Impact 的作者马上就发表了一篇声明，表示他们和 PSEmu 小组是没有任何关系的，网上流传的说法不仅仅让人们对 PSEmu 小组的退出产生更多的疑问，而且也是对 Imapct 开发者的不尊重。他们不希望自己在为 Impact 花费了太多的时间之后，却在发表后被人说成是别人的作品。至于 PSEmu 插件能够在 Impact 上面使用的事实，Impact 作者的解释是：他们使用的是标准的插件编写方式，而在被人发现能够兼容 PSEmu 插件之前，他们并不知道有这回事。至于 PSEmu 插件比 Impact 的插件要快，这是因为 PSEmu 的插件使用的纹理数量没有 Impact 的插件多，所以能够有一定的速度提升。



(图－01)

当然了，虽然作者对此有了正式的解释，但是 Monster 还是忍不住要说说自己的看法：(抬杠？！)



(图－02)

1. 我并不认为插件带有通用性，插件的接口是可以由程序员自己定义的，Impact 的 3D API 不会这么巧就和 PSEmu 一模一样吧？现在很多 N64 模拟器也使用了插件，那么为什么它们的插件就无法在 Impact 上面使用，而偏偏 PSEmu 的插件可以呢？

2. Impact 的界面和 PSEmu 的界面实在是太相似了，都是那么的——不好看(Monster 怕被人追杀，所以不敢说难看)。我在下面放了两张抓图(图－01、图－02)，一张是 PSEmu 的键盘控制插件 Duddie's DirectInput Keys Driver 的设定画面，另外一张则是 Impact 最初附带的键盘控制插件。它们之间有什么联系，大家自己看看吧。请注意两个窗口的名字都是“Configure”，Monster 就不再多说了。

这下子可让 Impact 的玩家高兴坏了，因为他们有了更多的插件选择；而另外一方面，原先 PSEmu 的插件程序员也可以很容易的转为 Impact 开发插件。原先只能用键盘控制的 Impact 现在也有程序员写出了支持双打的 DirectInput 的手柄插件。所以，现在的 Impact 要比刚刚发表时完美得多。

附注：运行 Impact 应注意的事项

1 运行 Impact 之前一定要确认 ROM 的正确性。据比较可靠的消息，Impact 在开发过程中，经常发现游戏的 ROM 有 dump 错误，有些 ROM 甚至重新 dump 了 20 次以上，所以一定要确定自己的 ROM 是最新的版本。这些工作可以使用 ROM 管理工具 ROM Center 来实现。http //romcenter. emuhq com/

2 由于 Impact 的程序特殊性，某些防病毒软件有可能认为其中带有病毒，但事实上 Impact 是没有问题的，所以建议在运行 Impact 之前关闭病毒监测程序(如 Norton AntiVirus Auto－Protect)。

3 Impact 支持 Windows9X 和 WindowsNT4，但是不支持 Windows2000，作者承诺将会在下一个版本中支持 Windows2000。

4 关于 Impact 的更多资料，可以到 Impact 的正式站点上找到：http //www impactemu com

5 EmuHQ 建立的 Impact 非正式站点，上面有各种关于 Impact 的信息，包括上文提到的 boardrom bin、Impact 的各种工具、插件甚至相关游戏的出招等等。http //impact emuhq com

6. 本文所用游戏抓图均从 Impact 正式站点上面获得，其中部分游戏并没有在目前版本的 Impact 中得到支持。

Monster 网址：http //efx yeah net

编辑/Nowhere

世纪末的四种超级电脑病毒

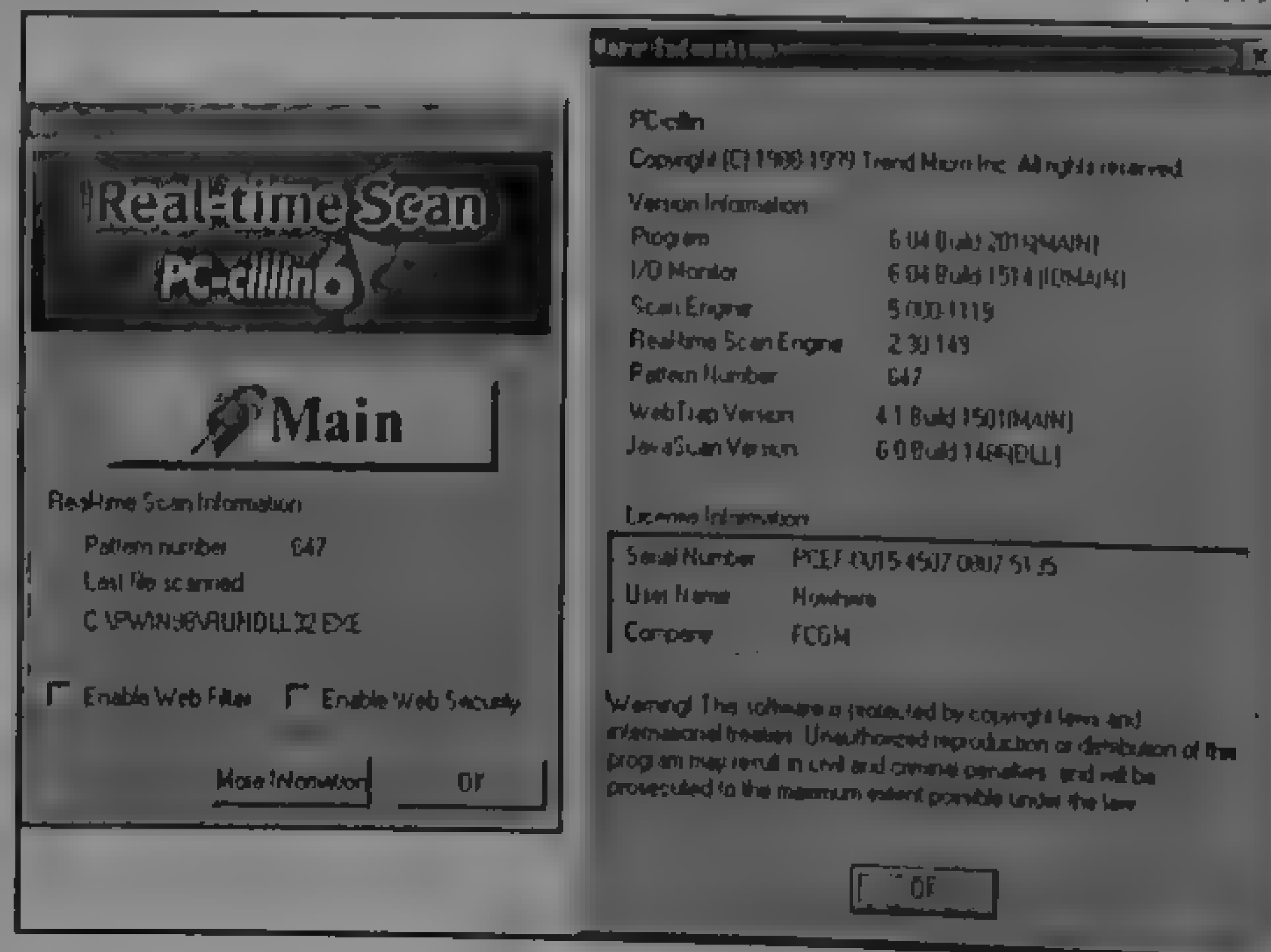
■ 文/张正东

1999 年，21 世纪的最后一年毫无疑问地被作为多事之秋而载入计算机发展的史册。短短一年的时间里，每天都会增加 1,000 多种新病毒，犹如海啸般的电脑病毒风潮席卷全球。其中，尤以 4 种病毒造成的危害最为严重。

首当其冲的是一种名为 W97M — MELISSA(国内译为“美丽杀手”)的“蠕虫”类病毒。这类病毒会自动地进行自我复制，然后伺机传播出去。它专门针对微软的电子邮件服务器 MS Exchange 和电子邮件收发软件 Outlook Express，利用微软的 Word 宏和 Outlook Express 发送载有 80 个色情文学网址的列表。当用户打开感染病毒的文件时，“美丽杀手”便传染至用户系统，同时，病毒通过用户的通讯录，给前 50 个地址发出染有病毒的电子邮件，如此，“美丽杀手”便得以以几何级数向外传播，结果是使大批电子邮件服务器瘫痪。理论上来说，如果该病毒按照此速度速度传播，那么只需要传播 5 次就可以达到 1 亿多份。也就是说，届时全球所有的网络用户都将无一幸免。

“美丽杀手”造成的危害之处还不仅在于瘫痪电子邮件服务器，而是大量涉及政府、军队和企业的核心资料都有可能通过电子邮件的反复传递而扩散出去，甚至连这些机密被扩散到何处都无法追查。

1999 年 4 月 26 日，CIH 病毒在潜伏一年之后终于爆发。这种由病毒制造者陈盈豪以自己的名字缩写命名的病毒与众不同之处在于，其它病毒只是破坏计算机中的软件，而 CIH 病毒则会破坏硬盘上的数据和用乱码填充计算机基本输入输出系统(BIOS)，从而改写了计算机病毒从不破坏硬件的历史。从这天零点开始，一些习惯在夜间工作的计算机用户发现，正在运行的电脑突然出现 Windows 蓝屏警告信息，然后死机，无法再启动。而在人们上班后，当许多人打开计算机准备工作时，却发现无法启动或硬盘狂转不止



被破坏的硬盘可以修复 D、E 等逻辑分区，但系统所在的 C 盘上的数据就很难恢复了，病毒破坏 BIOS 系统后，计算机将不能启动。只能将被破坏的主板只能送回原厂修理，重新写入 BIOS。

亚太地区这次所受灾害最严重。据报道，韩国政府承认有 24 万多台电脑受到影响；在马来西亚，CIH 病毒侵害了 12 家股票交易所，占全国证交所的 20%；据印度官方统计，大约有 3 万台电脑陷入瘫痪。在中国，据报载也有约 20 万台电脑受到影响。

当人们刚刚从两次病毒的阴影中解脱出来，6 月 6 日，与“美丽杀手”极为相似的“蠕虫”类病毒开始在全球范围内蔓延。

这种病毒的正式名称为 ExploreZip，俗名“探险蠕虫”。这只狡猾的蠕虫以附件的形式藏匿在电子邮件中。一旦粗心的人不小心打开那个名为 Zip－files. exe 的附件时，“探险蠕虫”就成功地钻进了他的电脑。蠕虫在后台进行自我复制，将自身的副本作为附件向收件箱中所有未读邮件发送一封回信。更为可怕的是，它会疯狂地删除硬盘上的微软 Office 文档和各种程序语言源文件，造成无可挽回的损失。“美丽杀手”以其前所未有的传播速度席卷全球，而 CIH 则以破坏性极大而臭名昭著。现在的“探险蠕虫”则继承了两者的恶毒基因，以“美丽杀手”的速度传播，以 CIH 的凶猛进行破坏

因为有前两次的教训，人们对病毒的警惕越来越高，所以这次病毒造成的破坏是很小的。病毒专家称，如果“探险蠕虫”的流行先于“美丽杀手”的话，我们很可能面对一场世界范围的危机。然而好日子没过多久，临近世纪之末，又一场灾难降临了。

1999 年 11 月 23 日，星期二晚，又一种新的具有毁灭性的电脑病毒席卷全球，美国受灾最为严重，许多大公司电脑网络瘫痪。仅旧金山一地就有四家位居全球 500 强的企业遭到袭击，中小公司更是不计其数。

该病毒的名称为 MiniZip，又名“迷你蠕虫”，是 Worm. ExploreZip 系列病毒的压缩版。它能迅速地破坏电脑的硬盘驱动器、电子邮件系统和企业的内部计算机网络系统。在被传染的计算机上只要有微软的电子邮件服务器 Microsoft Exchange 或电子邮件收发软件 Outlook Express。MiniZip 就能自动读取新的电子邮件地址和没有看的邮件，然后自动传送它本身作为回复，其伪装手装是将原邮件标题稍加改动，装成正常回复的样子。例如：“工作会议”它改名为“关于：工作会议”正文为：“XXX，你好！我已收到你的电子邮件，我将尽快地传送一份电子邮件给你。请您先看一看随附的压缩文件。再见。(“Hi (recipient’s name)! I received your e－mail and I shall send you an e－mail ASAP. Till then, take a look at the attached zipped docs. bye.”)”。附件文件名为“zipped_files. exe.”。你一旦双击附件就会激活病毒。它然后破坏所有 Office 文档和程序源代码并用空文件替代他们。

作为 Worm. ExploreZip 病毒，MiniZip 仅仅攻击微软计算机操作系统如 Windows 95，Windows 98 和 Windows NT(对 Windows2000 是否有影响，目前尚未得到证实)。而对其他计算机操作系统例如 Macintosh 和 Unix 没有任何影响。反病毒专家告诫用户打开含有附件的电子邮件时，如果他们不知道寄件人是谁，最好不要轻易打开后缀为 .exe 的任何附件。

针对前述三种病毒，各国媒体对病毒的知识进行了大量的宣传。中国的 KV300、AV95 等防病毒公司也适时地推出相应的杀毒软件或升级程序，努力使病毒造成的损失降到最低。

而作为新出现的第四种电脑病毒，目前仅有美国的趋微(Trend Micro)公司和卡泊天罗(Cupertino)公司已经制造出针对该病毒的升级包，也许国内的反病毒厂商不久也会制造出针对该病毒的反病毒软件。

在千年之交的时刻，人们普遍担心的千年虫并未大规模发作，人们在庆幸的同时，某些人故意制造的病毒却在疯狂扑来。因此，我们给出如下忠告，也许能帮助您渡过这段病毒肆虐的“疯狂时期”。

第一，防患于未然。请将电脑中的重要文件做好备份。以免在系统遭到攻击后追悔莫及。如果可能的话，最好用 Norton Ghost 对系统 C: 盘做一次完整的克隆，以便事后恢复系统。

第二，反病毒软件是必需的。我们推荐使用 Trend Micro 公司的 Trend PC－Cillin。该反病毒软件目前最新的版本是 6. 04Build2016，病毒扫描引擎版本是 2. 30. 149，至于它的病毒特征代码文件，在过去的一周内 Trend 公司升级了四次(从 639、643、645 一直到 1 月 14 号的 647)，它对新病毒反映的速度是最快的，这是我们挑选它的理由。如果您无法得到 PC－Cillin，那么，国内的 Kill98 也可以考虑。因为系统需要全时段的，无时无刻的保护，所以，请不要使用非 32 位内核，不能实时监测病毒的产品作为您的主要反病毒软件。同时，最好也准备一份 DOS 下的杀毒软件，如 KV300＋、VRV2000 等软件作为染毒后的“消剿”之用。

第三，正如上面提到的，目前国内的反病毒软件尚未对 MiniZip 病毒有所防范。所以不要对反病毒软件完全放心。实际上，没有一种反病毒软件能杀灭现存的所有病毒，更别说未来的病毒了。无论何时，最好的防范手段都是人类的谨小慎微之心。请对进入您系统的任何来历不明的文件或程序多加小心。尽量不要使用未经验证的光盘运行或安装软件，对于未明身份和未事先告知的电子邮件可执行件或 Office 文档附件，不要打开，直接用 Shift＋Del 删除。如果不是非常必要，最好不要使用 OutLook 或 OutLook Express 做为邮件程序。而且最好将你的邮件程序和实时反病毒软件加以链接，这样任何进入系统的邮件都会被事先进行病毒检测。



编辑/Nowhere

酷酷软件店

——打造属于自己的个性化桌面

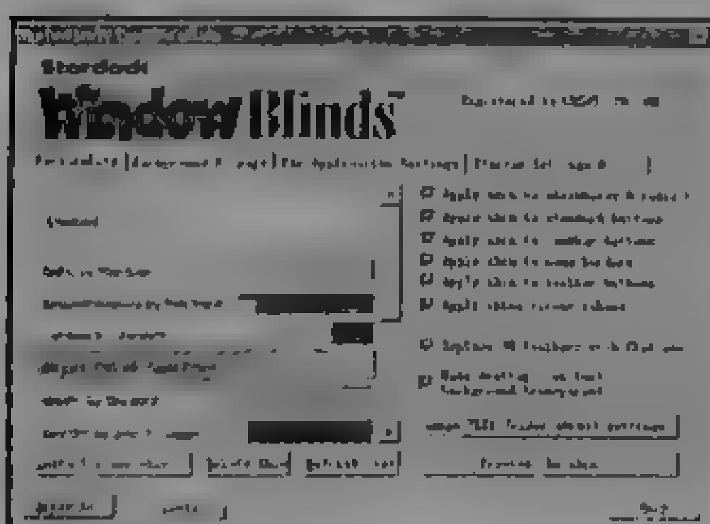
■文/黄磊

身为 DIYer 一族，你对自己的宝贝电脑的方方面面当然都希望自己能够 DIY 一番。不过，挂着微软大标志的这间“温酒吧”却好象没有留给你太多装修的机会。以致于你只能对着好几年前的蓝天白云朝朝暮暮长相厮守。想让 Win98 来一回彻底的改头换面吗？那好，用了小店的这几个软件，包管连 Win98 它老爸——Bill Gates 都不认识它！是不是有些心痒了？来，请跟我来……

WindowBlinds 1.1

类型：共享软件
大小：1.28MB
版本：1.1
出品：Stardock
下载：http://www.stardock.com/
推荐程度：★★★★★

改变 Win9x 界面最好的软件。主要用于改变 Win9x 的窗口。1.0 以下版本只能替换 Win98 的标题栏和任务栏。对于有工栏和多工具栏的软件（如 Office97 的各组件）就无能为力了。最新 1.1 版本的推出使 WindowBlinds 令人刮目相看。现在，它对所有工具栏都能改变，不仅如此，就连滚动条也能改为独特的式样。真正实现了 Win9x 窗口的大改观。WindowsBlinds 内置有多套窗口式样主题（如 Mac、i-Mac、BeOS、OS2/Wrap 等等）可供选择，同时也有一些选项用于细微调整。WindowsBlinds1.1 还加入修改开始按钮的功能，可改变开始按钮的式样和文字。此外，其官方网站会定期更新主题包供用户下载使用



WindowBlinds 采用外挂方式运行，运行它后会在系统托盘(SysTray)区域显示其图标。不想使用 WindowBlinds 时，简单地将其 Unload 便可以了。

NextStart 2

类型：共享软件
大小：3.25MB
版本：2.0.95
出品：WinStep2000
下载：http://www.newhua.com.cn/NextSTART.htm
推荐程度：★★★★



NextStart 是一个独立的开始菜单工具。运行后它会把 Win9x 的任务栏彻底隐藏而代之以 NextStart 自身的一整套系统。这套系统包含了 Win9x 任务栏大部份的功能。除了 Win98 任务栏可以兼作快捷工具栏使用的功能它没有模拟出来之外，任务栏上开始菜单的功能它不仅有，而且更加强大。Systray 部份它更是单独进行了处理，用户可定义两种方式显示 Systray，一是与 Win9x 的方式相同，但位置可以单独设置；二是使用一个图标代替，单击才弹出任务栏，位置同样可以单独设定。

NextStart 真正的魅力在于它众多的主题和数不胜数的设定选项。在下了一番功夫之后，你完全可以定义出个世界独一无二的 NextStart 界面。NextStart 和 WindowBlinds 配合使用则可以近乎完全地模拟出其它操作系统的界面。例如在这两个软件中都选择 BeOS 主题，其结果是形成一个以假乱真的 BeOS 系统界面。此时，除了图标之外，不太懂行的人几乎不太可能看出你使用的 Win9x 系统（图标的问题另有极酷的软件解决）。

不过，NextStart 和 Win9x 的任务栏是完全不同的风格。如果你已经习惯了 Win9x 的任务栏，NextStart 会显得很不方便。因此，NextStart 也有恢复系统任务栏的选项，可以很方便地在两种操作方式间切换。

3D Color Changer 98

类型：免费软件
大小：330KB
版本：Build 2.00, 1996
出品：JoteS
下载：http://jotenet.cjb.net/
推荐程度：★★★

3D Color Chager 是个界面微调软件。由于这部份功能实际上已包含于 Win98 的内部，因此使用 3D Color Chager 绝不会对系统带来任何负担。它所能改变的项目当然也很少：只有窗口 3D 程度的深浅和窗体各部份的颜色可调。当然，3D Color Chager 也内置了数套方案供选择。

MacVersion

类型：免费软件
大小：632KB
版本：8.205
出品：N/A
下载：http://www.heavenglory.com/e2/software.htm
推荐程度：★★★★

迄今为止唯一一个可以把 Win98 界面几乎完全改为 Mac 界面的软件。首先，它会把 Win98 的任务栏完全屏蔽，代之以 Mac 的顶端工具条。其次，它会把所有窗口的标题栏和工具栏改为 Mac 的式样。最后，连滚动条、按钮(包括选择框和选择按钮)都通通改为 Mac 的模样。如果你是 Mac 的爱好者而又没有真正的 Mac 可以使用，这个软件绝对不能错过。

MacVersion 有三种不同颜色的界面配置可选，各部份模拟都可以单独选择（例如你不喜欢 Mac 方式的滚动条，就可以单独把对滚动条的模拟去掉）。可惜的是，在 MacVersion 中没有对鼠标的模拟，这里有一种替代方法：上网下载一套 Mac 主题（http://www.freethemes.com/），然后选择其中的鼠标指针存入 Win98 下的 Cusor 目录中，然后自己做一个 Mac 方案的

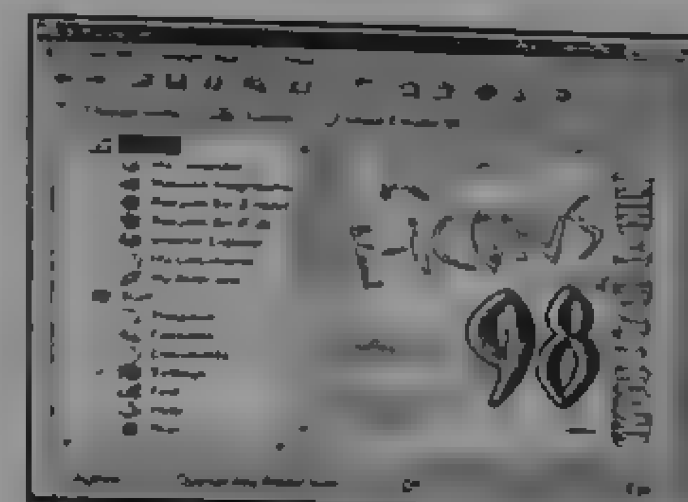


鼠标指针并应用该方案，最后选用一张 Mac 壁纸——一个以假乱真的 Mac 桌面就做成了！

Easy-Icon98

类型：免费软件
大小：2.41MB
版本：2.17
出品：Giovanni La Sala
下载：http://www.newhua.com.cn/EIcons.htm
推荐程度：★★★★★

光是对窗口和任务栏进行变换，稍加注意还是很容易就能看出你使用的是 Windows 系统。因为，Windows 的图标系统也是它重要的标志之一。如何变换呢？很简单，用 Easy-Icon 98 就可以把 Win9x 的图标来一次完全彻



底的大替换。

Easy-Icon 98 拥有其完善的图标替换和定制系统。启动时，它会列出目前系统正在使用的每一个图标。而这些所有的图标(包括如我的电脑、回收站等系统图标）都可以轻而易举的加以替换。替换时有两种方式，一种完全替换，在 File 菜单下选 Open theme，就可以使用 Easy-Icon 98 附带的六套图标对原有图标进行替换，适用于一次性替代 Win9x 的几乎所有图标（控制面板内的图标不能更换）；另一种方式则是单独替换，可以对每一个图标加以定制，适合于对图标主题文件中不满意的图标进行改换。改换后，可以用 Save theme 将改动的结果保存下来(这一功能另有妙用，下文将提到)。

IconPax

类型：免费软件
大小：384KB
版本：N/A
出品：N/A
下载：http://www.heavenglory.com/e2/icon.htm
推荐程度：★★★★

IconPax 的功能只有一种——将 Win9x 的图标完全替代。它是个连界面都没有的软件。每次运行 IconPax，显示的是安装界面，此时，必须将配套的图标文件与它放在同一目录中。运行时 IconPax 对图标进行安装。安装后它会自动重启系统，重启后系统的图标就彻底变了模样。虽然干脆利落，但无法对图标进行管理和改动实在是很不方便。

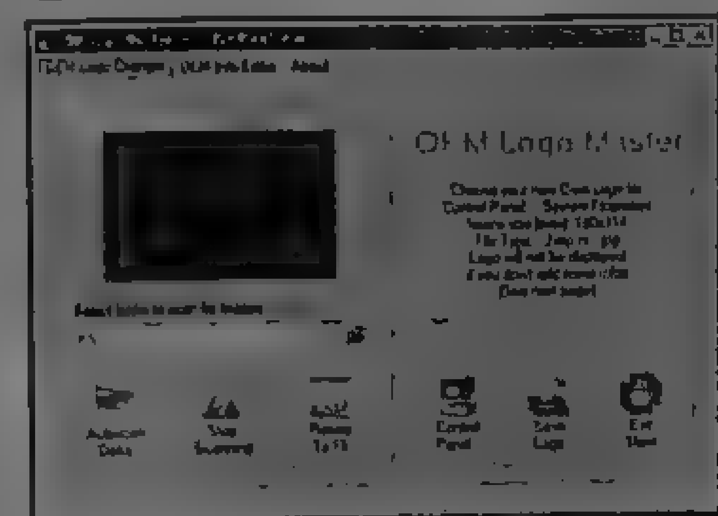
因为 Easy-Icon98 的官方站点国内无法直接访问（http://members.xoom.com/EasyIcons98/），无法更新其图标主题。而 IconPax 的图标文件时有更新且更加好看。而这两者的图标文件都为 .icl 格式，所以有一种可将 IconPax 图标文件交由 Easy-Icon 管理的方法：首先使用 IconPax 安装图标，然后运行 Easy-Icon，此时图标列表显示的便是 IconPax 安装上的图标。使用 Save theme 功能将其存为图标主题，然后对原图标文件改名放人 Easy-Icon 98 目录，再对主题文件(后缀为 .eit 的类 ini 格式文件）进行相应的修改。新的图标主题便大功告成。然后 IconPax 就可弃之不用了。

OEM LOGO Manager

类型：免费软件
大小：253KB
版本：2.0
出品：mindbeat
下载：http://www.mindbeat.com
推荐程度：★★★★

这个软件也许并不像上面的那些软件那样必不可少。但它是一个很有趣的软件。它可以更改 Win9x 较为神秘的部份——系统信息（在控制面板中双击系统图标或在“我的电脑”图标上右击并选属性后显示的内容）。大部分的品牌机在此处都有自己的 LOGO 和信息，想把它改成自己的吗？

OEM LOGO Manager 就是专门以此为生。在它的分页上式界面上，第一页更改 LOGO，第二页则添加或修改信息。请注意 LOGO 应为 180x114 大小（其实也不要紧，OEM LOGO Manager 会自动搜索图片并将选中的图片改为规定大小。不过为了美观的缘故，你最好还是自己动手做一个）。另外信息处不能为空，否则连 LOGO 也加不上去。



编辑/Nowhere

翻 译 多 面 手

——小记《金山快译 2000》

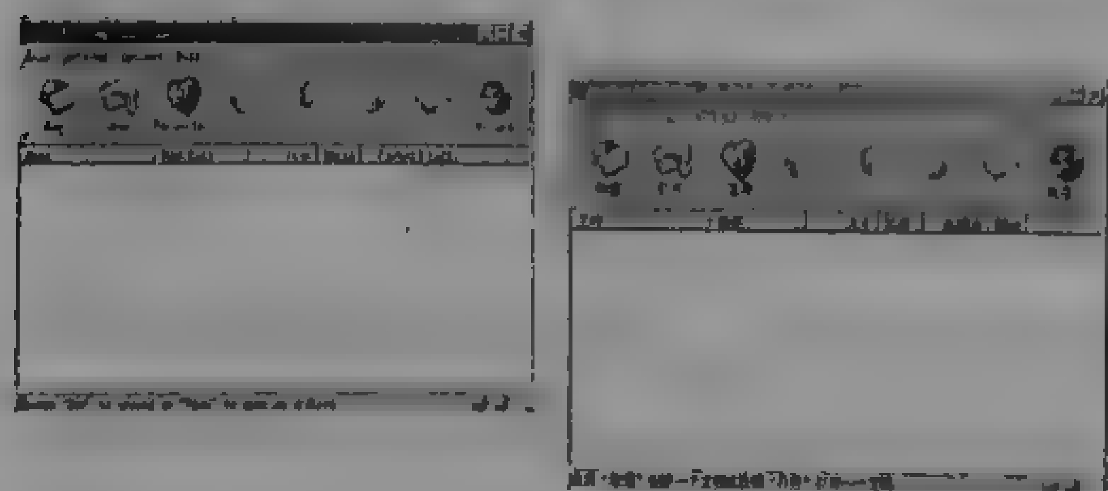
■文/晓儿

《金山快译 2000》是金山公司在其十月红色正版风暴活动中的主打产品，其丰富多彩的功能与正版软件前所未有的低廉价格引起了人们的关注，在市场上迅速形成购买热潮。下面我们就一起来看看《金山快译 2000》在功能上的独到之处。

软件汉化功能

种类繁多的工具软件一直是电脑软件中不可或缺部份之一，为我们提高电脑的使用效率有着重要的作用。但美中不足的是很多我们所常用的软件多是英文界面，使用起来并不方便。金山的工程师在开发《金山快译 2000》的时候显然想到了这个问题。以 WINZIP 为例，在 WINZIP 的运行界面之下，我们点击汉化界面功能按钮，如(图－01)所示，得到的便是汉化后的界面。

考虑到应用上的方便，《金山快译 2000》在实用工具按钮下提供了永久汉化的功能选项。其中包括 WINZIP、ACDSEE、和 WINAMP 在内的 200 多个常用英文软件专用汉化包，汉化包技术是通过互连网成熟起来的一种技术。是目前网上的汉化主流。它通过替换软件中的资源文件内容，让软件永久性的脱离汉化环境以汉语界面运行。《金山快译 2000》通过商业化的方式，希望为汉化质量做出示范。《金山快译 2000》的永久汉化突破了版本的限制，并且传统汉化包在汉化后的恢复也较为麻烦，而永久汉化则将软件的汉化资源备份在 FastAIT\ chexe 目录下，这样只需取回备份即能将软件恢复本来面目。它的功能在于一次性汉化英文软件后保存汉化版本并对英文版做备份，这样使用户在以后的使用过程中直接调用汉化版，而无须再运行《金山快译 2000》



(图－01)

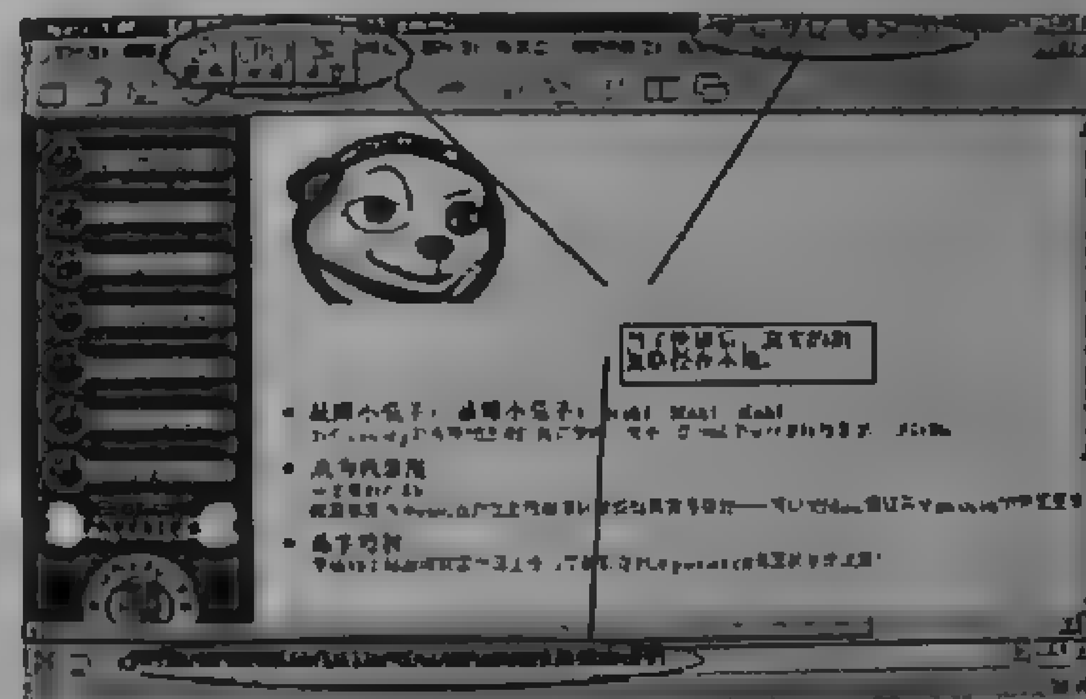
网页和全文翻译

随着互联网的普及，英文网站也日益受到国人的关注，但语言障碍却始终困扰着我们。这也是时下翻译软件大行其道的原因。《金山快译 2000》作为第一个推出的此类软件，在网页翻译方面取得了一定的成效(图－02)。



(图－02)

《金山快译 2000》提供了两个功能按钮来实现这一功能。在一般情况下，如果对翻译内容要求不高，可以用汉化按钮来实现。这一功能可以实现在不影响浏览速度的情况下全屏汉化网页。另一种方法是通过高质量全文翻译按钮来实现的。顾名思义，此项功能更注重翻译的质量。有鉴于现在的翻译水平受目前人工智能的水平限制，各种不同的翻译软件的翻译质量之间几乎没有什么差别——基本上连可读性都做不到。《金山快译 2000》的高质量全文翻译在这方面有所提高。翻译出来的文字基本具有了可读性。其具体操作如下，点击高质量全文翻译按钮之后，会弹出一个新的窗口，包括一个小的工具条和名为“金山英汉翻译”的窗口。工具条中的内容有三项，分别是翻译、对译和设置，在设置选项中《金山快译 2000》会选中系统默认的浏览器，这样在点击全文翻译按钮时，《金山快译 2000》会调用系统默认的 IE 或者 NC 浏览器。相信大家也接触过种类繁多的翻译软件，稳定性的好坏是我们所共同关心的事情。传统的全屏汉化采用重定向技术取代 Windows 的 DLL 系统文件，通过一个“陷阱”将显示的字符取出汉化后再显示，这一切通过替换系统核心文件，在内存中完成，会大大干扰系统的稳定性(我们可以注意到在传统的全屏汉化 copy 中文粘贴到文本编辑器后仍然是英文，这正是传统技术修改了系统的显示模块的原因)。很显然，对于日益复杂的 Windows 系统，冒然替代系统核心文件是危险而不稳定的。而且因为 IE 的不稳定性和多页面、多内码的切换性，采用传统的全屏翻译技术将使系统极不稳定。金山公司通过与日本的 NOVA 公司合作，获权使用 NOVA 公司的全文翻译引擎，并做了一些针对中文的修改。该引擎进行翻译的过程是这样的，首先获



(图－03)

得需要翻译的 HTML 文档，然后通过预处理变为可翻译的文本，再调用 NOVA 公司的全文翻译引擎翻译，最后将翻译结果重写为 HTML 文档提交浏览器(图－03)。实际上，如果汉化结束后关闭《金山快译 2000》，会发现获得的是一个中文网页，复制粘贴网页中的文字仍然是中文，它的好处是显而易见的——可以一次翻译永久保存，特别适合某些资料性的站点。另外，金山快译的兼容性也比较好。笔者测试了金山快译在 IE 及 NC 主流浏览器和包括 Opera 等在内的非主流浏览器上的使用情况，几乎没有任何不稳定现象。 比较起来，金山快译要比传统的翻译软件有长足的进步。

其中的对译按钮是为了方便初级用户，它的功能在于以中英文对照的方式翻译所选取的内容。大家还应注意到在《金山快译 200》的主界面上有一个词霸取词按钮，它是《金山快译 2000》中捆绑的《金山词霸 2000》迷你版，安装项内没有专业词库，没有语音控制与网络资源，但它全面支持 IE 浏览器，是一个集多种词典于一体的数字化大词典。该按钮的功能是：切换到《金山词霸 2000》迷你版取词状态。通过点击该按钮，英文单词在鼠标所到之处，都会在它的弹出菜单中显示多种解释。这样既能阅读全文，又可以根据每个单词的具体含义得到准确的翻译。

游戏汉化

相对于传统的翻译软件，《金山快译 2000》的与众不同之处还在于它首次在软件中增加了游戏汉化功能。金山游戏汉化作为金山快译的一个组件存在于金山快译的集成环境中，安装金山快译时金山游戏汉化将被自动安装。(图－04、图－05)

它的运行方式有两种：集成运行和独立运行。集成运行是指游戏汉化被集成到金山快译程序项当中，只要运行《金山快译 2000》就自动运行，无须启动其他外部程序。不过在这种模式下无法设置字体，游戏中中文的输出只能按照默认值设置字体。而独立运行是通过单独运行金山游戏汉化程序来实现游戏汉化，具体操作是：运行金山快译程序组里的金山游戏汉化，是在屏幕的右下角会出现金山游戏汉化的小图标。在这种模式下您可以设置游戏下的中文字体。当然，金山游戏汉化功能也不是所有游戏，它只能汉化《金山快译 2000》预先汉化好的游戏。在《金山快译 2000》中提供了十几个目前较为流行的游戏汉化包，如果你需要汉化的游戏包括在它的汉化包内，那么恭喜你，你可以忘却语言的烦恼。否则，您就只好去买游戏的中文版了。



(图－04)



(图－05)

编辑/Nowhere

微软——未来的互联网霸主？

■ 编译/羽中

微软要垄断互联网了！这是真的吗？现在还不是，不久以后就很难说了。这个软件业的巨头现在正磨拳擦掌，准备在互联网这块大蛋糕上狠狠地咬上一口。而凭借其地位和实力，没有人能保证它不会在几年之后将互联网据为己有，就象它在桌面操作系统中做的那样。也许你觉得这有点儿夸大其词，但回顾一下微软的历史，你就会发现，自微软崛起之后，它的每一次重大行动，无不以胜利告终。这个软件业的霸主凭借其无与伦比的资金和技术实力，将一个个曾经与它竞争过的对手都挤掉了。在与IBM的操作系统之争、与网景公司的浏览器之争中，微软不都是后来居上，赢得了胜利吗！？尽管也曾一再有人向它发起挑战，但到目前为止，还没有谁能够撼动它在业界的主导地位。现在，微软帝国准备向互联网扩张，谁又能保证Yahoo和美国在线这样的网络名星不会步网景的后尘，被微软所取代呢？！

微软帝国的武力扩张早已引起了业界的广泛争议，甚至连美国司法部都无法坐视不理，但这些似乎并没有阻止微软前进的步伐，反而倒加快了它向互联网扩张的脚步。在过去的几个月里，微软制订了一系列互联网新战略，准备以全新的产品和服务，征服更多的网络客户，实现其称霸互联网的雄心。可以看出，微软的确是要在互联网赛场上放手一搏。而它的这一举动很可能意味着未来几年里，互联网世界的格局将会发生重大的变化！现在，让我们来看一看，微软公司究竟拿出了什么法宝来克敌致胜。

为了吸引更多的客户到自己的网站上来，微软公司不惜忍痛割爱，准备将它的"摇钱树"——Office系列套装软件——放到互联网上，让大家一起享用！微软近日宣布，它将在2000年的某个时候发布Web版的Office2000套装软件，用户将可以通过互联网获得这套软件的全部功能。以后，用户再也不必依靠个人计算机来运行这套程序了，他们只需通过互联网访问微软的网站，然后就可以直接从远端启动Office2000。Office2000将作为一套宿主应用程序，供所有商业用户和个人用户使用。毫无疑问，此举定会大大提高微软网站的访问率，增强微软公司在互联网上的影响力。有趣的是，微软此举并非完全自愿，而是多少有点儿无奈的意味。因为微软主要的竞争对手之一太阳微系统公司已经宣布了类似的服务计划。太阳微系统公司宣称，它将在2000年3月，将其办公应用软件StarOffice引入互联网，作为StarPortal网络服务的一部分供用户免费使用。而一些著名的在线服务商如Yahoo已经同意安装太阳微系统公司的StarPortal服务器，为客户提供StarOffice应用程序服务了。这也就是说，无论你使用什么设备，只要你能登录到国际互联网上，你就可以随时随地使用StarOffice，而且还是免费的。这对于微软来说，无疑是一次严峻的挑战。也许正因如此，它才决定发布Web版的Office2000。到目前为止，微软公司并没有说明使用Web版的Office2000要付多少钱，不过据专家估计，微软公司可能会对最终用户收取50－500美元不等的月租费。这样的费用对于商业用户来说并不算贵，而微软从中获得获得的利润却相当可观！

为了推销其Web版应用软件，赢得更多的网络客户，微软公司还计划于今年夏天推出基于Windows CE操作系统的网络计算机——MSN Web Companion(MSN互联网伴侣)。据微软公司透露，这种网络计算机的价格将会非常便宜，每台售价不到200美元，其主要的应用就是收发电子邮件和网上冲浪。微软公司称，Web Companion的售价之所以如此低廉，是因为它使用的都是Web版的应用软件，所以，对硬件配置的要求很低

除了大举进军互联网应用市场外，微软还在努力构筑一个全新的电子商务交易平台。为了能在电子商务市场的竞争中占据主导地位，微软开发了两个极为重要的技术产品：一个是Passport技术；另一个是WindowsDNA2000网站开发工具。Passport技术是一种统一身份认证技术，这种技术的特点是，在保证电子商务安全进行的同时，极大地简化了全部交易的过程。使用这种技术，用户只需进行一次身份认证，就可以访问多个互联网站点，而不必再象以往那样，每访问一个站点，就要进行一次身份认证。这种技术的核心是被称为"电子钱包(E－Wallet)的信息服务技术，这技术能够详细地记录与购物有关的各种用户信息。有了电子钱包，用户只需一次性地输入收货地址和银行帐号，就可以在许多不同的网上商店购物。当然，这种购物有个前提，那就是这些网上商店必须支持"电子钱包"服务才行。到目前为止，已经有60多家网上商店支持这项服务技术，其中不乏象Barnes and Noble和Buy.com等非常著名的网上商店。现在，微软公司正全力推销它的"电子钱包"服务技术，相信凭借其强大的号召力，它肯定会在未来几年中占据更大的市场份额。也许要不了多久，"电子钱包"就会成为电子商务领域里事实上的行业标准。果真如此的话，那么微软控制电子商务市场的时代将为期不远。

微软公司不仅在电子商务市场的前台大打出手，而且还在它的幕后大作文章。为了推广它的"电子钱包"服务，微软公司倾力制作了Windows DNA 2000网站开发工具，预计它将于今年夏季发布。这是一个基于Windows2000操作系统的网站开发和维护工具集。它除了提供服务器软件和开发工具外，还附加了大量配套的预编译代码，用于开发搜索和数据管理等功能。预计这套工具集还将包括能够交换"旗帜广告(Banner)"的链接交换系统，HotMail和Instant Messenger通讯系统，以及用于软件升级的Windows Update。尽管这套网站开发工具本身并不会给微软带来什么可观的收益，但它却能起到争取客户的作用，吸引开发商和准备上网的企业使用微软公司其它的产品和服务。而其中最重要的一个就是"电子钱包"服务。

通过为电子商务提供底层的建站技术和上层的商务标准，微软正逐渐构筑起一个全新的Web商务平台。如果这个平台能够最终实现的话，哪怕只是部分地实现，那么微软控制互联网的日子也就不远了。因为它已经把互联网中最为重要的电子商务的基础掌握在自己的手中。你可以想像一下，如果将来人们都使用微软的技术和网络平台来开发软件、提供服务的话，那么微软不就成了互联网世界事实上的主宰了吗？！

毫无疑问，微软正在试图建立一个以它为中心的互联网帝国，它希望将来有一天，你所做的一切事情，都是通过Web版的微软软件完成的，你所进行的一切商务活动都是由微软的Passport技术提供的支持。果真如此的话，人们所倡导属于每个人的"Everyday Web"，就将蜕变为微软的"Everyday Web"！然而，美梦成真并不是一件容易的事，即便是对微软这样的庞然大物来说也是如此。微软公司在它所进军的这些领域里，可以说都是后来者，因此它要想有所收获的话，必然要进行一番激烈的竞争，而最终是否会成功现在还不能肯定。目前，微软在各个领域里都存在强有力的竞争对手。如在电子商务领域里，首当其冲的就是美国在线和Yahoo。美国在线和Yahoo在微软之前就已经开始提供类似Passport的电子商务服务。现在，支持美国在线的网络商店已经有几百家，而支持Yahoo的则有上千家。虽然微软可以凭借其强大的实力争夺到一些市场份额，但要想赶上并超过美国在线和Yahoo却绝非易事！此外，在网络应用和网站开发市场上，微软同样面临激烈的竞争，其中最大的威胁来自于太阳微系统公司，该公司出品的StarOffice软件可以实现与Office2000类似的功能，并且已经将其作为一个免费软件放在网上供人下载，已经对微软的Office套件造成一定的冲击，单机市场尚且如此，网上争夺就更不好说了。而且，更大的冲击来自它的Java技术和CORBA(通用对象请求代理结构)技术。因为到目前为止，微软还没有一个能与Java及CORBA抗衡的可视化建站技术，微软要想取得该领域的领先地位，首先必须要说服人们接受它即将面世的Windows DNA 2000开发工具，它必须能够证明Windows DNA 2000比太阳微系统公司的产品更好。除了商业领域里的竞争，微软公司还要面对来自联邦政府的压力，它需要好好考虑一下如何行动才不会招致司法部门的制裁。

尽管微软现在还有很多问题需要解决，但不管怎样，它仍然有可能成为互联网世界未来的霸主。因为微软有一个其它任何人都不具备的优势——它有庞大的资金作后盾。这种优势使得微软有能力进行各种各样的试验和尝试，甚至于犯各种错误。而这恰恰是其它竞争对手所无法做到的，从这一点上说，微软主宰互联网世界并不是一句空话！

Nowhere：

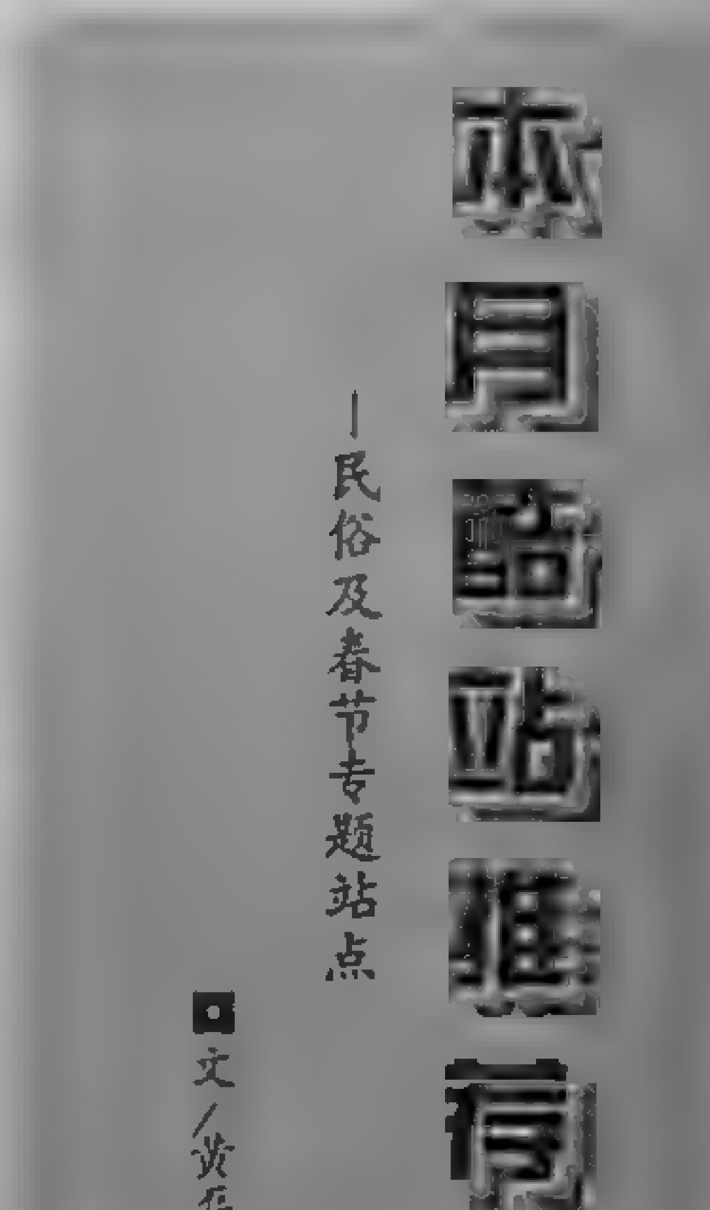
关于微软的话题，一直以来都是都是国内媒体的中心话题之一。大多数的声音都是在批评微软在操作系统市场上的垄断。现在，我们看到，有些敏感人士已经在对即将到来的互联网时代微软将要采取的行动表示担忧了。

也许这种担忧是没有必要的，毕竟微软公司正在经历它成立以来最艰难的岁月。与司法部的官司败诉，微软面临着被强制一分为三的危险。在互联网市场上，MSN服务的注册用户数只有区区200万，尚不足美国在线的1/8。微软旗下的HotMail，这个全球最大的免费邮件服务商，前不久也犯下一个极为低级的错误——它竟然忘了交纳30美元的域名注册费而导致大多数客户不能使用其服务。与此同时，微软的对手们正在行动起来，美国在线宣布以1800多亿美元收购娱乐业巨子时代华纳公司。新诞生的巨无霸将对微软构成更加直接的威胁。在技术上，太阳微系统公司正在极力主推的Jini技术将使各种家电都能上网。作为嵌入式系统，它对微软的Windows CE将[illegible]。

但是也[illegible]忘记比尔·盖茨的名言："微软公司离倒闭永远只有十八个月"。正是微软强烈的危机意识和一次次在危机中反败为胜才造就了微软的今天。纵观微软发展的历史，无论是Z/80和DOS的高[illegible]，Windows和Mac OS的鸿沟，Excel和Lotus 1－2－3的死亡对决，还是最后对网景的反败为胜，微软一次次奇迹般地击败了对手，成为目前全球最强有力的企业。有谁能说，微软不可能取得再一次的胜利呢？

也许最终击败微软的是互联网时代商业模式的改变。以Linux为代表的自由软件事业的蒸蒸日上，部分地证明了微软产生的商业模式正走向没落。未来的互联网世界也许将不再有什么霸主，全世界的人们将一起奉献心智来建设我们这个"地球村"。如此，天下幸甚。

编辑/Nowhere

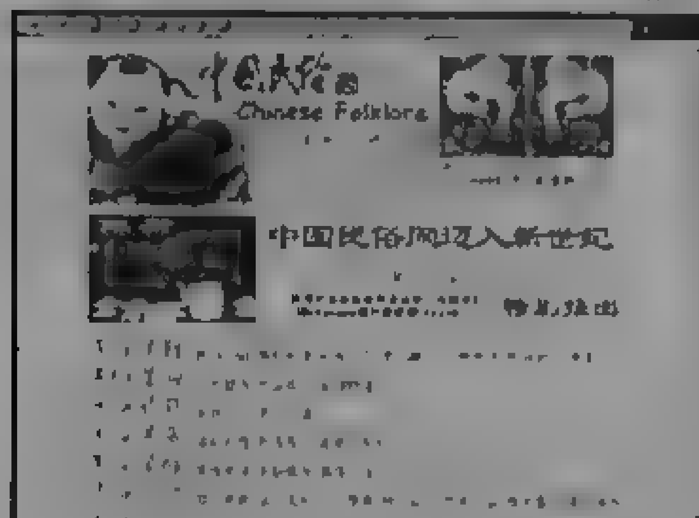


由56个民族组成的中华民族，有着悠久的历史和多姿多彩的风土习俗。人类第三个千年的开端恰逢中华民族的龙年，这个春节自然是更有特别的意义 为此，我们特地准备了一批民俗与龙年春节的专题站点……

中华民俗

http://www.chinesefolklore.com/
设计水准：★★★
网站内容：★★★★★
速度表现：★★★★★
推荐程度：★★★★★

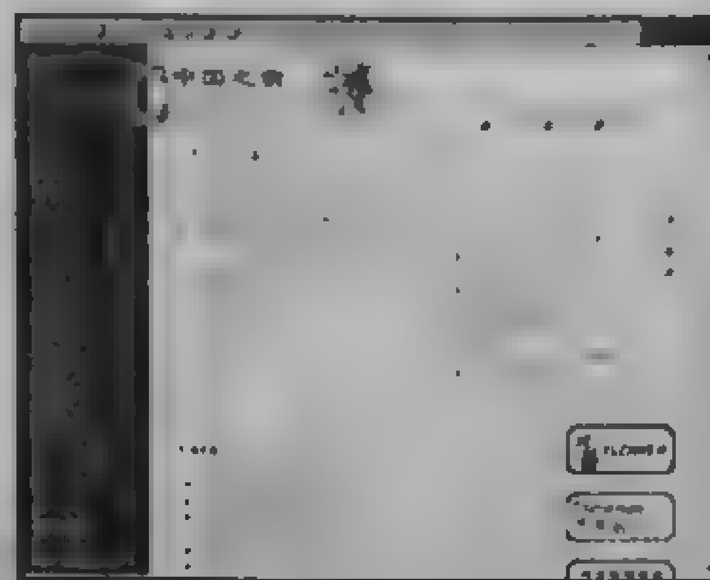
国内最大的民俗专题站。由民俗专家陶立蟠和著名笑星陈佩斯主持。内容涉及民俗的各个方面，共分为民俗话题、民俗信仰、民俗节日、民俗民居、民俗服饰、民俗艺术等11个栏目，每一个栏目下又分出若干个小栏目，当真是包罗万象，蔚为大观。仅此一站，便可纵览中华民俗风情。可惜此站未就地域和民族做分列描述，因此仅能获得综合性的知识与印象。



陈佩斯专门在其中开设了一个“佩斯茶坊”，不过此“茶坊”却并非供大伙七嘴八舌发言之论坛，而是专门应时发表一些民俗文章的地方。例如年前的这两天，它便在“佩斯茶坊过年忙，过完腊八祭灶王”，发表了不少关于腊八、灶王、春节庙会的文章。

中国之窗之民俗文化

http://china-window.com/
设计水准：★★★★
网站内容：★★★★
速度表现：★★★★★
推荐程度：★★★★



作为中国大陆最先设立的互联网站。中国之窗一直以向海外宣传中华文化为其目的之一。因此，民俗文化专栏当然是其重点建设的部份。已建设完成的有“河北风俗艺术”、“滇民族博物馆”等栏目，大致讲述了这些地方风土人情和民族文化；而近期正在进行的“甘肃之旅”则将人们带向那个神秘遥远的戈壁之地……。最近连载的《民俗学简史》也让希望对民俗有更深了解的人们能够得其门而入

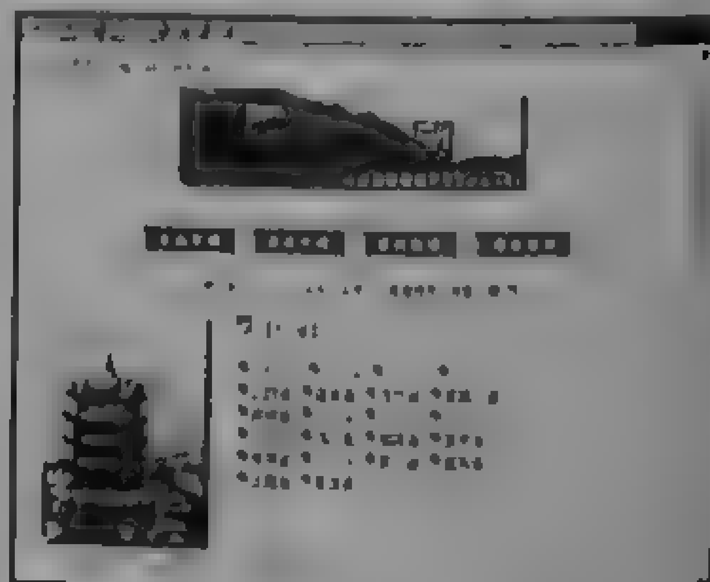
不过很遗憾，该站点仅制作各地专题的方式使访客无法对中华民俗有全面的了解。而且目前的专题数量也只有寥寥几个。号称“中华民俗大展”专栏也只有零星的几篇文章，根本不成系统。但在目前缺乏深入性资料的中文网络上，能以英文、简、繁体中文三种文字提供如此丰富内容的站点也只有“中国之窗”这个元老级站点。

宏观大中国之当代中国(*BIG5*)

http://china.kfgroup.com.tw/
设计水准：★★★★
网站内容：★★★★★
速度表现：★★★★
推荐程度：★★★★

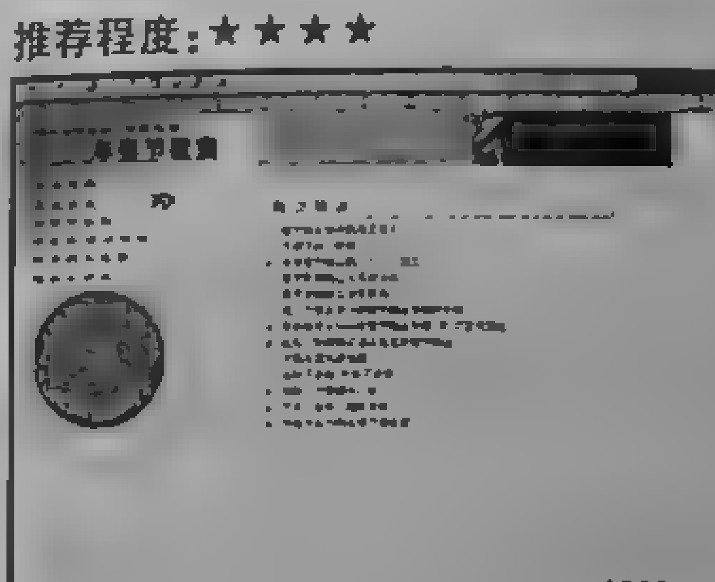
一个并未建设完成，且已一年多未曾更新的站点，似乎没有理由将其列人酷站之列。不过，由于“宏观大中国”之“当代中国”的资料丰富性达到的其它网站难以企及的程度，以至于笔者认为不仅应该将它列入酷站之列，而且每个对此感兴趣的朋友都有将其用离线浏览器下载回来加以保存的必要

“当代中国”由台湾光复书局主办。按行政区划介绍当代中国的方方面面。当然，其中绝少不了民俗方面的资料。基本上在每个省、直辖市、自治区的部份都有一个民族风情的子栏目，介绍各地的民俗。所谓“一方水土一方人”，按地域分布介绍民俗风情更符合中国人的接受方式，也是前两个站点所不能做到的。而各地的民俗及特点，“当代中国”也做到了知无不言，言无不尽的程度。唯一的遗憾是某些地方(如北京、河北、天津等地)的民俗未加以收录。



*CCTV 2000*年春节晚会专辑

http://www.cctv.com/specials/2000spring/spring.html
设计水准：★★★★
网站内容：★★★
速度表现：★★★★★
推荐程度：★★★★



虽然中央台春节晚会招致的批评越来越多，但年复一年，其收视率仍居于所有节目的首位。中央台对春节晚会的投入自然也不遗余力。这不，春节前一个月，CCTV网站上的春节的春节晚会专辑便已开通，主要内容是对春节晚会筹备进程的动态报道。希望对春节晚会有所了解的朋友自然应该去看看。

百集草堂

http://home.etang.com/caotang/festival.html
设计水准：★★★
网站内容：★★★
速度表现：★★★★★
推荐程度：★★★

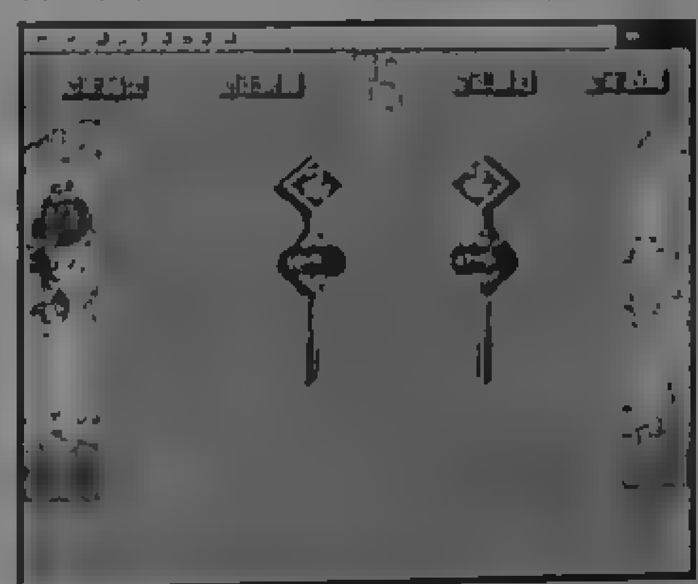
很普通的个人站点。但有心的站长特地为来访者准备了一个新年专题。设有“春节风俗”、“龙年说龙”、“兔年回眸”等因时应景的栏目。整体设计和内容皆属一般，不过站长苦心收集的一批幽默笑话还算颇有看头。



恭贺新禧

http://member.netease.com/~fengt/
设计水准：★★★
网站内容：★★★
速度表现：★★★★★
推荐程度：★★★

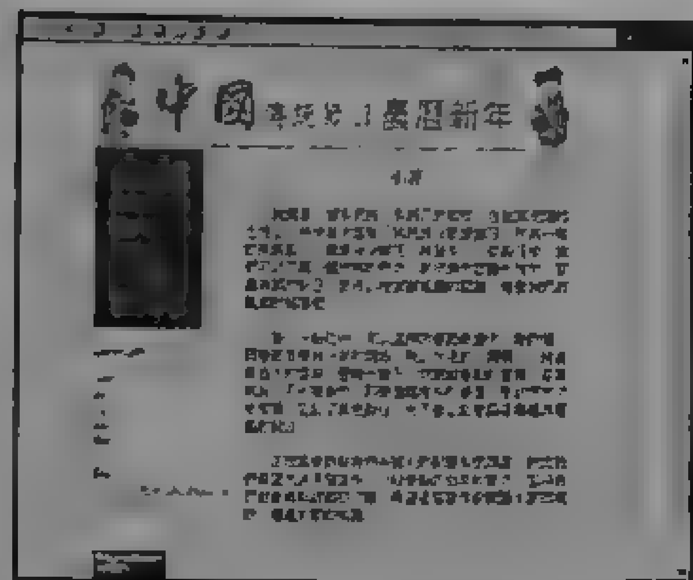
相当不错的个人贺岁站点。除了一般性的春节风俗简介之外，该站主要经营的是有关新年的下载内容。主要的两种：音乐和桌面。音乐方面有华纳群星的贺岁专辑、经典的新年歌典（如李谷一的“难忘今宵”、朱明瑛的“回娘家”等）。桌面方面则分为壁纸、屏保和玩具等。整个站点内容不多，但饶有特色，让人一见难忘。



中国传统节日
——农历春节(*BIG5*)

http://cnc.hkcampus.net/~cnc93161/newyear/
设计水准：★★★★
网站内容：★★★
速度表现：★★★★
推荐程度：★★★

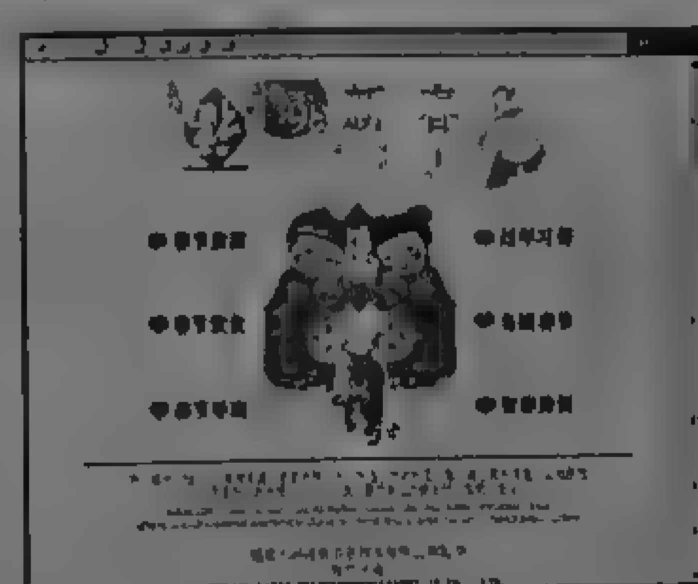
香港的个人站点。站长在网站首页的引言中说，此站的宗旨是“开阔大家的视野，增加大家的知识”，并使香港人“增加对祖国的认识，培养对祖国的归属感”网站。拳拳爱国之心昭然可见。令人顿生几分好感。可惜站点的内容很少。只有“春节的由来”、“香港的春节”等五个栏目，且每个栏目的篇幅都只有短短一页。不过，此处的“春节的禁忌”列出了从传统习俗来说，初一到初十该做什么，不该做什么，到是别的地方所没有的。



欢度春节

http://netcity.fz.fj.cn/henian/chunjie/
设计水准：★★★
网站内容：★★★
速度表现：★★★★★
推荐程度：★★

由福建某信息公司设立的春节站点。共分为六个栏目：“春节旅游”、“春节饮食”、“春节导购”、“过年习俗”、“各国春节”、“贺春诗词”。前三个栏目主要是福建一地的节日资讯。后三个栏目则是有关春节的资料。尤其是“各国春节”和“贺春诗词”，在网上绝对是比较少见的资料。



编辑/Nowhere

群英会

■文/罗东东

一

黎明前的中西伯利亚高原。高远的天空是极深极深的蓝色，辽阔的雪原在安静而庄严地沉睡，只有高大的杉群唱和着呼啸回旋的冷风，发出细碎的沙沙声。

空气中浮动着冰冷而潮湿的微粒，在"泰坦"坚硬的金属外壳上结成薄冰，这些战斗机械人整齐有序地列队，仿如马其顿方阵的士兵。庞然大物"猛犸Ⅱ"静静地伫立着，这头钢铁怪兽是如此的巨大，以致于它脚边的步兵集团看起来简直像是一大群蚂蚁。士兵们裹紧自己的防寒大衣，在长官看不到的时候，偷偷来一小口伏特加……

士兵在等待，"猛犸"在等待，"泰坦"集群也在等待。在从基廉斯克到霍尔多戈依长达七百公里的战线上，GDI北亚第一方面军的四十万将士都在等待着。

"将军，离奇袭行动还有3小时。"年轻的副官收回投向车窗外的视线，看了看腕上的表。

"当'飓风'开始的时候，全世界都会为之震惊。"伯恩斯上将发出自得的笑声："哈哈，亚克，我甚至可以想象他的光头上那张气歪了的脸。"

"没错！只有魔鬼才能想到我们会在此时此地发动突击……"

大地突然剧烈地震动起来，头顶上掠过尖锐的警笛声，巨大的轰响在前后左右炸开，伯恩斯象发疯一样冲出指挥车。

深蓝色的天幕上，乌云般的"女妖"轰炸机编队遮天而来，炸弹如雨点倾泻在GDI的阵地上，每过一秒种，都有上万朵毁灭之花盛开。装甲军团就地化做一堆堆废铁，



仍然保持着整齐的[illegible]，[illegible]士兵们[illegible]奔逃

伯恩斯四肢伸开躺在雪地上，[illegible]从天而降的死神，熊熊烈焰照亮他苍白的面孔，把他肩头的金星映成血红。

二

布伦肥胖的身躯很舒服地陷在软椅里，一边看着刚出版的《蜗周刊》一边嚼着薄饼，薄饼末子飞扬起来，其中一部分点缀在他的土耳其式胡子上。

"NOD西伯利亚集团军司令官格林被晋升为元帅"[illegible]闻的新闻标题每个字都有半个火柴盒那么大。照片上干瘦的格林面带麋菲斯特式的微笑，如同鸡爪的手紧握元帅节杖，在一大堆文武官员的簇拥下，秃顶的领袖将正在往他的爱将的军服上别勋章。

布伦把封面撕下来，揉成一团，准确地扔进不远处的废纸篓里，然后继续往下看。但是这本该死的杂志整本都是诸如此类的报道："GDI奇袭计划的破产"、"GDI名将伯恩斯被炸毙"、"联合国安理会对GDI提出不信任动议"以及什么"NOD西伯利亚集团军正在胜利进军"等等。

这些东西甚至把布伦最喜欢的纵横字谜[illegible]了，他因此发出不满的嘟哝。最后他在封底意外地发现了自己的大幅照片。那上头是这样写的："据悉，GDI已[illegible]命这头肥猪——布伦上将为新的战区司令，[illegible]兵溃将拼凑起来的所谓北亚第二方面军，企图与格林[illegible]的大军对抗。大家看看这位布伦将军的样子就能明白，[illegible]个胖家伙除了大嚼薄饼以外，[illegible]不可能有任何指望[illegible]……"

布伦把空掉的薄饼包装[illegible]杂志一起扔进[illegible]，[illegible]身后立着的鹰战旗擦干净手里的油渍。

情报局的李准将象幽灵一样溜了进来。

"昨天晚上，有一位上尉在陆军第362医院[illegible]亡。"准将站得直挺挺地向长官报告。

"是啊，自从那次倒霉的进攻以来，[illegible]在医院里死掉，"布伦漫不经心地说："[illegible]个的？"

"死去的上尉名叫亚克，是已故的伯恩斯[illegible]



要副官。据医务人员称，他在临死前要求务必将这个文件夹交给阁下您，并说这里面的文件可能关系到整个北方战局的成败。"

"哦？"布伦稍感诧异地探起身，从李的手中接过一个淡绿色的文件夹。里面是一封短信，写在普通的军用信纸上。

"伯恩斯将军：

'飓风'奇袭计划有很大的漏洞，我敢保证敌将格林已经明白您的意图。按照他的作战风格，他很可能会在我们进攻的前夕发动大规模的反突袭。我建议您放弃'飓风'，并把部队转入防御。请相信我，因为我曾经和格林交过手。

顺致敬意

第23步兵联队军需官斯皮克少校。"

落款日期是在'飓风'行动前的半个月，另外还有一条潦草的批注——"白痴的呓语"。布伦认出那是他的老友伯恩斯上将的笔迹。

"他和格林交过手？什么意思？"布伦抬起头，迷惑地望着他的情报官。

对方带着同样的表情耸耸肩。

"不管怎么说，必须立即找到这个斯皮克少校，发动你所有的人去找。"布伦站起他庞大的身躯："上帝保佑他还活着。"

三

"第23步兵联队军需官斯皮克少校前来报到。"

一个小个子男人在布伦将军面前打了个立正，由于他手上挂着绷带，所以这个姿势看起来并不那么标准。少校看起来约莫四十岁上下，灰头发，小圆脸，黑色阔边眼镜看起来非常醒目，镜片后的眼睛很大很亮。

"请坐，少校，李，你也请坐。我这有很好的锡兰红茶。"布伦打了个手势："来点薄饼如何？"

斯皮克害羞地笑了笑。

"现在我们来说说你给伯恩斯将军的信，现在它在我这里。"肥胖的上将从抽屉里取出信摊在桌面上："是它吗？"

"是的将军。"

"老实说我很吃惊，我希望你能解释一下你在信中所说。"

"嗯，好吧。"斯皮克想了一会："二十多年前，上世纪末吧，西屋公司推出了他们的电脑游戏巨作……"

"命令与征服。"布伦和李异口同声地说。

"是的，谁也没想到这个游戏会成为二十年后世界战争的谶言。"斯皮克说这话的时候，在场的三个人都苦笑了一声。

"当年在它风行世界的时候，西屋在互联网上架起服务器，吸引来自世界各地的高手们前来竞技，最后的胜利者将得到三十万美圆的巨额奖金。当时十六岁的格林连续夺得98和99两年度的世界冠军。"

"我记得，所有的游戏杂志都把这家伙捧上了天——'天才的军事少年格林！'"布伦不满地哼哼鼻子。

"是啊，他每次都用NOD，并且在报纸上狂妄地说：'只要我选NOD，GDI就永无胜算！'作为GDI的拥护者，我每年都有参战，但每年都在淘汰赛中败于格林之手。于是我发疯般地研究他的战略战术，直到我确信自己对他已了如指掌。"

"很幸运，我和他又在2000年的总决赛上碰头了。"斯皮克少校喝了口茶，用力说道："那一次我成功地击败了他。"

"但我记得2000年的冠军仍是格林呀？"李准将疑惑地问。

"那你一定没有收看现场直播，"布伦微笑着说："当格林最后的总部被GDI的装甲大军团团包围，还剩最后一丝儿气的时候的时候，对方断线了——对了，少校，我能知道为什么吗？"

斯皮克露出得意的神色："我自己挂断了线，只要能让GDI战胜NOD，让那个狂人出丑，就足够了……"

"我再给你一次让他出丑的机会。"布伦说着按动桌上的某个按钮，一面墙壁缓缓移开，显出十万分之一的巨幅军用地图。

李："格林的NOD西伯利亚集团军在三个方向上都布置了几乎同等的兵力：乌金斯克，拜林格勒和托布尔，我们必须了解他最终会在哪里发动进攻。"

"拜林格勒。"斯皮克自信地回答："那里的地形对于NOD的机动快速兵团来说无疑是最佳场所。"忽然他话锋一转："但是对于格林有一定了解的人都知道其人用兵诡诈，不可能采取易被发现的战略。而且从拜林格勒突入两翼暴露过大，是不可取的。"

布伦心里一震：这个看法和GDI参谋本部的分析出奇地一致。"这么说，是在托布尔？占领它可以扼住西伯利亚铁路的咽喉。"

"这样也过于明显，将军请看。"斯皮克快步走到地图



前："乌金斯克这个地方有大片的开阔地，对于我军的泰坦和猛犸部队极其有利……"

"难道是在我们认为最不可能的地方？！"布伦用手托住下巴作思考状。

"而且格林必然在这个地区集结了一支巨大的秘密兵力——譬如说隐形坦克部队。"

"对呀！"李忍不住大声叫起来："我们的卫星已经发现那里有隐形坦克部队的大规模调动。"

布伦瞪了李一眼，然后对斯皮克说："这么说你认为是在乌金斯克？"

"如果那样认为就不是我了。"小个子少校突然大笑起来，浑身发颤，连眼镜都差点掉下鼻梁。布伦和李惊讶地看着他。

斯皮克好容易止住笑，继续说下去："'连环计'是格林的杀手锏，他最擅长的事是让敌人误认为他已中计，比如上次的'飓风'突袭；或者是让敌人以为自己已经识破他的计谋，而他则布下更深的陷阱等着你，比如这次。"

"那些隐形坦克部队统统是假象，他不惜动用这样一支大军来做疑兵，就是为了在最佳的作战方向上来一次全面进攻。全世界只有两个人能预料到他会在拜林格勒发动攻势：一个是天下最蠢的傻瓜，另一个人就是我。"

"少校，"布伦站起身，厚嘴唇里吐出的每一个字都掷地有声："我现在任命你为我的作战参谋，同时晋升你为上校，即时生效。"

四

NOD 西伯利亚集团军已经永远成为军史上的一个名词了。

长长的战俘队伍在黑迹斑斑的雪地上蹒跚地行走，装甲坦克的残骸被烧成怪模怪样的形状，某些还在冒出浓浓的黑烟。缴获的蝎军旗堆成一座小山，噼里啪啦地燃烧着，一群快乐的 GDI 士兵围绕着它烤肉和取暖。

布伦上将歪戴钢盔，胖胖的躯体斜依在一辆[illegible]的[illegible]火坦克上，任由周围的战地记者拼命给他拍照。

"将军，您对我们战地采访团说点什么好吗？"美丽的金发女郎把麦克风凑进去。

"不要把我拍得太胖。"布伦严肃地说，同时伸出短粗的食指摇了摇。

在人们的一片哄笑声中，李准将挤了进来，对布伦耳语道："将军，请跟我来，有个人请求见您。"

两人来到一辆车窗上装有铁栅栏的 APC 前，李拉开门，布伦猫着腰艰难地钻进去，看见两名武装宪兵中间夹着一个干巴巴的瘦子坐着。此人裹一件下级军官的军大衣，头发乱蓬蓬的脑袋上扣着一顶没有帽徽的 NOD 军帽，帽圈上装饰有华丽的嘉禾。

"格林先生。"布伦坐到他对面，从衣袋里掏出一盒薄饼："来点吗？"

格林摇摇头，眯缝的小眼睛里透出阴森的视线。半晌，他慢慢张开鹰钩鼻下的薄嘴唇："我想知道您是如何了解我的战略意图的。"

这家伙喷出的气都让人感觉冷冰冰，布伦一边扣上大衣最上方的两枚扣子，一边反问道："在战前，您一直是《命令与征服》的全球冠军吧？"

"那又怎么样？"对方露出傲然的神色。

"可是在 2000 年总决赛里，您被一个不知名的人击败了，此人深谙您的战略战术，嘿嘿，那个人现在为 GDI 服务……"

"够了！"格林象一头野兽一样暴跳起来，宪兵赶紧压住他。

"一切都在我的计划中，什么陆军医院，死去的亚克上尉，文件，写给伯恩斯的信，统统都是假的！斯皮克少校是 NOD 最优秀的间谍，他向你提供相反的行动方案……啊！一切都太完美了，天衣无缝！是我有生以来最伟大的杰作，可为什么你这头肥猪不往套子里钻！？"格林歇斯底里地咆哮着。

"NOD 最优秀的间谍已经呆在 GDI 的战俘营里了，您也将去和他做伴，二位会有足够的时间去考虑问题到底出在哪里。"布伦把刚刚吃空的薄饼盒子扔到地板上，一脚踩扁，然后起身离开。

"对啦，有件事情忘记告诉你，上回断线是因为我那台破电脑死机了，这次看来你就没有这么好运了。"布伦在门边说完这话，胖胖的脸上洋溢着圣诞老人般的甜蜜笑容。

本栏编辑／石子

镜花园

大家好！这期的花匠还是石子。呜呜……虽然丹的感冒早就好了，大家不用挂念。可是最近一阵懒风吹过，丹旧疾新染，硬是逼着石子种地浇花，自己却没事偷着乐去了。Q_Q 哇哇，先说好了，劳动报酬一分也不能少！什么？劳动第一，报酬另议？！你，你……气死我了！！别跑！你给我站……站住！！哼！别以为闪得快就安全了，等我把花园打理好就去《Quake3》里锯死你！

《星际争霸之「英雄」救美》 湖南 刘劲

石子：这……到底是谁救谁呀？





《CHAM》 上海 周佳卿

猫猫：看我的新飞镖！ 石子：……(不屑)

猫猫：擦得很亮的！ 石子：……(不闻不问)

猫猫：不过，新的东西用起来手生……

石子：……(头上多了 3 个小馒头，抽搐着倒地)

《绫波丽》 上海 千伊

石子：没想到小丽扮蝴蝶夫人这么好看！^_^





《布袋'97》　　内蒙古　　陶詰

石子：陶詰画友好热情，一下就寄了10多幅"布袋画"，石子一高兴就登了这么多，大家看看，是不是很可爱呀？如果各位有兴趣，就试着给它们一一命名吧，起得有趣动听的将会得到奖励哦！^_^



《圣眼之翼》　　江西　　李铮

石子：呵呵，石子也喜欢晒太阳，不过……这个太阳好小哦 ^_^

《恋曲2000》　　福建　　阿古

石子：临摹画也要起个好名字嘛！突然好想听罗大佑的情歌……



杏花村

本店酒保：小马

由于春节假期和铁路春运安排等原因，这期杂志在较为仓促的节奏中告一段落了。原定本期宣布结果的活动也因为组织者纷纷忙于年终事务而推迟揭晓。请大家留意以下公告：

①本刊与新浪网、电子艺界有限公司北京办事处共同举办的"世纪明珠——《模拟城市3000》'最佳市长'竞选活动"已于日前结束，获奖名单将在第3期《家用电脑与游戏机》及同期"新浪网游民部落"上刊登。

②本刊与上海育碧电脑软件有限公司共同举办的"雷曼造型设计比赛"已于日前结束，获奖名单将在第3期《家用电脑与游戏机》上刊登。

③本刊与北京新天地互动多媒体技术有限公司、首都在线共同举办的"我看正版游戏软件的价格"有奖征文活动，由于合作方在奖品配购等方面的延误，致使奖品推迟至1月份发出。在此向本次活动的获奖作者表示歉意。另，李睿博、张继民两位朋友请将你们的最新详细通讯地址寄到编辑部。

在忙忙碌碌又充满喜庆的气氛中，小马匆匆端出杏花村套餐。不料老编提鼻一嗅，面露不悦："读者诸君不识底细，或有诘问我刊未曾改头换面之因者。汝在此间炮制清汤寡水，囫囵搪塞，是何居心？"小马胡乱道：君子之交淡如水，况小店老酒历经勾兑，已淡泊明志、宁静致远矣……老编沉吟片刻，佯作安抚状："我有妙计，待刊名更变之际自当推出，大白于天下……不如你我各书一策，看有否英雄所见。"小马赞老编有古人遗风，遂于手心写一字。二人互摊手掌，只见老编书一"火"，小马赫然一"水"！老编当即晕倒……

于是本月小马不知去向，杏花村店门大敞，只于柜上陈列大缸若干，一纸大红帖子上书：

恭贺新禧

1999年第12期读者问卷调查统计结果

读者最欣赏的文章：

1. 攻略手记：泰伯利亚之日：雇佣兵的故事(下)(不欣赏文章第11位)。
2. 文渊阁：夏末秋初(上)
3. 攻略手记：星际争霸之联机作弊篇

读者最不欣赏的文章：

1. 文渊阁：夏末秋初(上)
2. 攻略手记：星际争霸之联机作弊篇
3. 特别企划：正版VS盗版(续)(最欣赏文章第5位)

读者认为最好的彩页：银色幻想

读者最喜欢的3个栏目：

①攻略手记②佳作赏析③硬件兵工厂

1999年第12期幸运读者名单

上　海	吴继德	北　京	邢晓东
河北廊坊	王洪志	甘肃兰州	石效存
陕西西安	霍　焱焱	广东韶关	黄春城
云南昆明	杨　剑	浙江岱山	石　磊
辽宁阜新	吕　宾	上　海	丁秋明
广东茂名	江　滔	江苏滨海	袁雪松
辽宁沈阳	陈予迪	四川资阳	邹杭志
黑龙江依兰	崔燃		

2000年第1期《三国志Ⅵ》音乐CD获赠读者名单

上　海	郑恺良	北　京	陈亦峰
北　京	王　伟	浙江杭州	何鸣奇
湖南长沙	潘　宇	江苏南京	刘佳佳
北　京	方　亮	安徽合肥	李郑阳
辽宁沈阳	黄　贺	云南昆明	张秉兴
上　海	周　聪	北　京	张　帆
吉林长春	白云飞	重　庆	陈洲鹏
天　津	牟　悦	湖北武汉	方　坤
江苏南京	唐　悦	河北唐山	陈平山
陕西西安	吴　斌	黑龙江哈尔滨	赵宇

(赠品由第3波软件(北京)有限公司提供)

2000年第1期《法老王》金字塔年历卡获赠读者名单(160名)从略，请注意查收(赠品由奥美电子(武汉)有限公司提供)。



给我一个空间，很多人走过，感觉到心里的问候……

参加征友的读者请将自己的姓名、性别、年龄、地址、邮编、有效证件复印件和50字左右的留言寄至"100037 北京813信箱《知己空间》"，职业、绰号(昵称)、星座等请根据个人意愿填写。祝大家如愿找到良友！

林蕾(♀18)
地址：辽宁省大连市辽师附中高二·三班
邮编：116023
征友留言：本人漫画很差，喜恶作剧和打篮球。有同志者请速联络！

颜梅伶(♀20)
昵称：小美
星座：天蝎
地址：四川省攀枝花市攀钢职业中专00届财会大专班
邮编：617000
征友留言：万贯家财不算富，没有朋友便是穷。千禧之年，让我们跨越世纪握个手！

杨颖(♀18)
绰号：兔子
笔名：骆小雪
星座：双子
地址：北京市宣武区白广路东里1号院1号楼4门602号(住址)
北京市海淀区广源闸甲5号信息管理学校9709班(校址)
邮编：100053(住址)100081(校址)
寻呼：64256688－77289
征友留言：我希望是你心中的一根蜡烛，在

你孤寂时点燃它，会给你希望与快乐的，让你在黑暗中看见光明。

邵华(♂19)
昵称：常青兔
星座：狮子
地址：湖北省武汉市武昌区武汉交通大学北七栋5单元4号
邮编：430063
征友留言：虽然是只兔子，但有严重的暴力倾向，喜欢血腥游戏和胡萝卜。迷恋《Quake》、《KOF97－99》，喜欢《DDR》、《Bust a Move》等等，自认为有男人的志气。如果你是真正的"血腥杀手"或"无敌舞王"，请给我来信。

廖晓伟(♂23)
昵称：潦倒/廖倒
星座：山羊
地址：河南省濮阳市经贸委技术科
邮编：457000
E－mail: pwing@ public2. zz. ha. cn
征友留言：相逢何必曾相识，同是爱好游戏人。愿我用真诚的心与信，换得大家同样热情的信。

赵鹏飞(♂23)
绰号：顶级虾米
职业：Waiter of Hotel
地址：广东省深圳市布吉立交桥吉星大厦
邮编：518112
征友留言：对程序一窍不通，对游戏情有独钟。玩游戏过百，存有在7个城市购得的28本《家游》和11本各类攻略。爱好旅游、电影、小说，觅盟友与知音。

蔡焱明(♂21)
地址：东北师范大学中文系995
邮编：130024
征友留言：愿与天下动静皆宜的义气之士结为兄弟！

朱鹤骏(♂19)
星座：双子
地址：上海普陀区曹杨二村319号601室
邮编：200062
征友留言：无论你是个超级玩家还是初级玩家，或者不精通PC Game，只要我们坦诚相待，相信一定能成为好朋友。

郭恺之(♂19)
昵称：包龙星
星座：双子
地址：辽宁省沈阳市和平区四平街16－1号楼141室
邮编：110003
E－mail: gkaizhi@ 163. net
个人主页：http: //gkz. 163. net
征友留言：让我们在"家"中相识，让我们在网络相知。"路见不平拔刀起，独堪寂寞抱酒眠。"执着的我永远期待你的来信。

王子彦(♂18)
星座：金牛
地址：江苏省吴县市东吴北路142弄1号2幢105室
邮编：215128
征友留言：天生的菜鸟，同样也是天生的RPG迷。爱好很多，唯一对PC Game情有独钟。总之一句话，千好万好，没有电脑游戏好！真心希望能有PC Game玩家成为我的朋友。

柏松(♂21)
职业：军人
星座：水瓶
地址：上海市浦东新区37911部队
邮编：201208
征友留言：生长在江苏的我，是一名海军军人，从事机关打字员工作，业余爱好就是电脑，还喜欢唱歌、跳舞、听音乐和交朋友，希望结识与我志趣相投的朋友。

赵冲冲(♂17)
星座：狮子
地址：山东省济宁市中区职业中专99级预备役班
邮编：272143
征友留言：首先把真诚的祝福献给远方的每一位朋友。如果可以的话，让我们一起品味生活。我愿把最美的那一页献给你，愿你能与我这个诚实的男孩成为好朋友，我会让你快乐的。

陈斌(♂21)
星座：天蝎
地址：江苏省张家港市港口镇吴湖村七组
邮编：215612
征友留言：本人接触电脑游戏已三年有余，喜欢各种冒险解谜类游戏，可至今仍是一只高级菜鸟。希望各位朋友来信，共同分享PC Game的乐趣。

梁挺(♂20)
星座：处女
地址：广西柳州市铁道部木材防腐厂　梁学鹏转
邮编：545007
征友留言：柳州市所有和我一样喜欢万智牌的朋友们，快来信吧，来一场魔法风云会如何？也想和军营中的"魔法师"们交个笔友兼牌友。

何劲(♂23)
星座：金牛
地址：云南省麻栗坡马林边防工作站
邮编：663609
征友留言：兵哥最怕的不是奉献，而是不被人理解。留诗一首愿交知己：西风依旧凉，清月照高楼。愿乘黄鹤去，同消万古愁。

彭亮(♂19)
职业：预备警官
地址：北京中国人民公安大学9903信箱涉外警务
邮编：100038
E－mail: 980322037@ sina. com
征友留言：我喜欢读书看报，也喜欢足球场的火爆，略懂得电脑游戏的门道，希望通过《家游》把朋友交，收到远方朋友来信的感觉实在太好！

李赞英(♂23)
昵称：Harry
星座：巨蟹
地址：广东省番禺市沙湾镇沙坑村永康大街胜果巷6号
邮编：511483
征友留言：一滴水只有放进大海才不会干涸，人也是一样，只有将自己融入团体才能生存。朋友，我需要你，come on！我期待你的回音。

刘涛(♂21)
地址：辽宁沈阳市大东区北大营东路49号大连陆军学院后勤干部训练大队二队十班
邮编：110044
征友留言：我不很开朗，但很热情；我不很朴实，但很诚实。周围的同学都只懂训练、战争，视我为"另类"，所以朋友虽多，知己难求。望爱好PC者听我琴音。

高峰(♂18)
绰号：缝缝补补
星座：双鱼
地址：内蒙古包头市第九中学高三6班
邮编：014010
E－mail: macdonal@ 990. net
个人主页：http: //5－9－4－5. myrice. com
征友留言：我，一个顶天立地的男子汉，愿和天下所有身穿军装的战士交朋友。
　　我，一个小小的网虫，希望和广大网友一同开创一个更美好的中文网络世界。
　　我，一个绝对的fans，期待喜欢李金羽、林志颖的你与我联系！

尹晓明(♂21)
职业：军人
地址：39144部队52分队
邮编：661100
征友留言：如果你也是电脑和游戏的热衷者，那我们会有共同语言。如果你开朗，善解人意，聪明又善良，那我们会成为知己。

田志强(♂18)
昵称：傻儿(沙儿)
星座：金牛
地址：陕西省西安电子科技大学计算机应用6系9901班
邮编：710071
征友留言：如果说音乐是我生命中的"水"，游戏则是我生命中的"食粮"；那么你，我的朋友，你就是我生命中的"空气"。拿起笔，你我将不再遥远。

CN11-3450/TP

6.80